PC KLUBAS



KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI

NUMERIO TEMA:

E3

NR. '02
KAINA 8.99 LT
PRENUMERUOK TIK UŽ 7.99 LT

IŠ PARODOS

Half Life 2
World of Warcraft
DOOM III
Deus Ex Invisible War
Thief III

LAIMĖK!
Altec XA3051 kolonėles



+3 KONKURSAI!

TURAS PO

GTA: Vice City

World of Warcraft ▶ Postal 2 ▶ X - 2: Wolverine's Revenge ▶ THPS 4
The Hulk ▶ Chaser ▶ Star Trek Elite Force ▶ Enter The Matrix
Commandos 3 ▶ Black & White II ▶ The Sims 2 ▶ Blitzkrieg

2003 BIRŽELIS



Mobilios pramogos

Juokingi pranešimai

1350

- **1000** - Slapto gerbėjo skambutis
- **1001** - Graudinantis atsiprašymas
- **1003** - Rytinis meilužio skambutis
- **1005** - Super geras lovoje
- **1004** - Kuklios mergaitės prisipažinimas
- **1002** - Pasiūlymas filmuotis Global International
- **1006** - Slaptos gerbėjos skambutis
- **1007** - Skambutis iš prezidento kanceliarijos
- **1008** - Žinia apie partnerio neištikimybę
- **1009** - Jūsų skambučio garso kokybės patikrinimas

pvz.: **EXE BP 1002 3706XXXXXXX**

Paslauga tinka visiems mobiliojo ir fiksuoto tinklo telefonų vartotojams!!!



Norėdami nusiųsti juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašykite: EXE (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį, ir siųskite trumpuoju numeriu **1350**
pvz: EXE BP 1000 3706XXXXXXX
Norėdami balso pranešimą atsisiųsti sau, rašykite: EXE (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą.
pvz.: EXE BP 1002 ir siųskite trumpuoju numeriu **1350**



Jei telefonas išjungtas, ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus.
Balso žinutės užsakovas atsako už visas galimas pasekmes susijusias su šia paslauga.
Paslaugos kaina 5 Lt.

Logotipai

1352

EXE L ASZVAIG	EXE L COOLCAT	EXE L GAMEEXE
EXE L IMENULI	EXE L DANCSTIK	EXE L MATRIX
EXE L BIRDFL2	EXE L KROKAS	EXE L RYK
EXE L SUO	EXE L SUNIUKAS	EXE L PUSE
EXE L TRAP	EXE L PIRMAS	EXE L PANDA
EXE L CYPRESSHILL	EXE L ACTION	EXE L 2DELFINAI
EXE L SYMBOL3	EXE L SUVALGE	EXE L POKST
EXE L 3ZIRGAI	EXE L XMEN	EXE L STAUGIMAS
EXE L SCREAMY	EXE L UZLANGO	EXE L TRAUKINYS
EXE L CATPLAY	EXE L LEKTUVAS	EXE L RAGANA
EXE L DRAGONS	EXE L DULAIMINGI	EXE L EMINEM
EXE L AKYTES	EXE L EZIUKAS	EXE L TUKTUK
EXE L BMW	EXE L 2SATAN	EXE L BAGIRA
EXE L ZUIKUCIAI	EXE L PIKTAMUSE	EXE L YINGYANG
EXE L NOFEAR	EXE L FAKU	EXE L NOLOGO
EXE L ADIDAS1	EXE L DINOSKE	EXE L POKST
EXE L LAPE2	EXE L GANGSTA3	EXE L DOVANA
EXE L RUKAS	EXE L LIONKING	EXE L TIGROAKYS
EXE L STRIPTIZAS	EXE L PEDUTES	EXE L KIPSIUKAS
EXE L DRAGON1	EXE L JOINT	EXE L JACKASS
EXE L KGB	EXE L SUNFUN	EXE L FOREVER
EXE L AUDI	EXE L AUTOMATAS	EXE L BLINK2
EXE L AKIS	EXE L KOJOS	EXE L GYVA

Atvirukai

1352

EXE P MATRIX	EXE P DRAG	EXE P PYRAGELIS
EXE P STATAU	EXE P BOBIKAS	EXE P PATINKI
EXE P NEGALIU	EXE P ERELIS	EXE P LABARYTA
EXE P MRELOADED	EXE P SKOOL	EXE P PANDAB
EXE P ILUVU	EXE P VASARA	EXE P LOVEBABE
EXE P DZIGIDZIGI	EXE P YINGYANG	EXE P OUTTRASH
EXE P PADAUGINAU	EXE P PABUCIUOK	EXE P ROZE
EXE P PIKTZUIKIS	EXE P SALDIMEILE	EXE P YOUMAIL
EXE P EIKTU	EXE P MYYYLIU	EXE P PITTBUL
EXE P EMINEM4	EXE P MAFIA	EXE P TUSAS
EXE P MONKFLOW	EXE P GOODKISS	EXE P SAULEMANO
EXE P SALDZIU	EXE P SCREAM2	EXE P SCORPION
EXE P SUMMER2	EXE P DELFINAS	EXE P PUPT
EXE P VEIDAS7	EXE P GAL2	EXE P VEIDAS4
EXE P YOURENEXT	EXE P MENAREPIGS	EXE P BRITNEY4
EXE P MYDOG	EXE P MISU	EXE P CXAMSUCKS
EXE P LOPEZ2	EXE P MERGAITE	EXE P PIKTAS

Melodijos

1352

ŽAS - ŽAS myli kiną	EXE M ZASMYLI
Bavarija - Mylėk karštai-gyvenk linksmai	EXE M MYLEK
Pikaso - Mano Lova	EXE M MANLOV
Holivudo šou - HOLIVUDAS	EXE M HOLIVUDAS
Mango - Ar tu gali	EXE M ARTU
Amberlife - My way	EXE M AMBMY
Delfinai - Saule	EXE M SAULE
A.Mamontovas - Ar tai būtum tu?	EXE M ARTAI
Geltona - Galima	EXE M GALIMA
G&G sindikatas - Kol širdis plaka	EXE M KOLSIRD
Gintare - Sparnai tavo sielai	EXE M SPARNAI
Bavarija - Angelai	EXE M ANGELAI
Robbie Williams - Come undone	EXE M COMEUND
Shaggy - hey sexy lady	EXE M SEXYLADY
Linkin Park - Somewhere I Belong	EXE M SOMEWHE
Ljube - Uboina sila	EXE M UBOINASILA
Panjabi Mc - Mundian To Bach Ke	EXE M MUNDIANMC
Titanic	EXE M TITANIC
Simply Red - Sunrise	EXE M RSUNRISE
The Addams family	EXE M ADDAMS
Macy Gray - When I See You	EXE M WHENISE
Ruki Verh - 18 mne uzhe	EXE M 18MNE
Moloko - Familiar Feelings	EXE M FAMFEEL
Marylin Manson - Tainted Love	EXE M TAINTEDLOVE
Nu pogodi	EXE M NUPOGODI
Shania Twain - Ka Ching	EXE M KACHING
Jennifer Lopez ft LL cool - All I Have	EXE M ALLIHAV
Robbie Williams - Come undone	EXE M COMEUND
Delfinai - Debesys	EXE M DEBE
Meskiukai - Caca-Lialia	EXE M CACA
Madonna - American life	EXE M AMERICAN
TATU - Ne Verj, Ne Boisja	EXE M NEVER
50 Cent - In da club	EXE M INDACLU
Blue - U make me wanna	EXE M UMAKE
HIM - The funeral of hearts	EXE M THEFUNE
Pokemoni	EXE M POK
Shakira - The one	EXE M THEONE
T.A.T.U. - Not gonna get us	EXE M NOTGONNA
Avril Lavigne - I'm with you	EXE M IMWITHY
Eminem - Lose Yourself	EXE M LOSEYOUR
Coldplay - Clocks	EXE M CLOCKS
Eminem - Without Me	EXE M WITHOUTME
Las Ketchup - Ketchup Song/asereje	EXE M KETCHUP
Modern Talking - TV makes the superstar	EXE M TVMAKES
Ronan Keating - Love it when we do	EXE M LOVEDO
Scooter - Weekend	EXE M WEEKEND
Eminem - Cleaning Out My Closet	EXE M CLEANING
Mango - Snaiges	EXE M SNAIGES
ATB - Let U Go	EXE M LETUGO
Queen - We Will Rock You	EXE M ROCKYOU
Robbie Williams - Feel	EXE M FEEL
Scooter - Nessaja	EXE M NESSAJA
Scooter - Ramp	EXE M RAMP
Justin Timberlake - Cry Me A River	EXE M CRYMEA
Gimn	EXE M GIMN
Esli b ja bil sultan	EXE M SULTAN
Nelly - Dilemma	EXE M DILEMMA
Jennifer Lopez - Jenny from the block	EXE M JENNY
Eminem ft. Dido - Stan	EXE M STAN
Bomfunk MC - Freestyler	EXE M FREESTYLER
Bjaki-Buki (Bremenskije muzikanti)	EXE M BJAKIBUKI
Biplan - Anzelmute	EXE M ANZELMUTE
Craig David su Sting - Rise & Fall	EXE M RISEAND

Vardiniai logo

Parašykite žinutę: EXE V bei norimą žodį* su simbolį atitinkančiu ženklu, siųskite į trumpuoju numeriu **1352** ir netrukus gausite asmeninį logotipą.
Pvz.: EXE V AS!TAVE



% = ☺ " = & = ♫ + = ☯ ! = ♥
* = # = ☠ @ = £ = $ =

*Logotipo plotis yra ribotas

NORĖDAMI ATSISIŲSTI LOGOTIPĄ (L), ATVIRUKĄ (P) ARBA MELODIJĄ (M) RAŠYKITE: EXE (tarpas) L (tarpas) ir logotipo kodas. PVZ.: EXE L BAGIRA ir nusiųskite žinutę numeriu **1352**

Norėdami nusiųsti logotipą, atviruką ar melodiją draugui, po kodo padarykite tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį.
Pvz.: EXE M COMEUND 370699XXXXX

**Paslaugos tinka daugumai NOKIA telefonų, veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 tinkluose.
Paslaugos kaina 2 Lt.
Pagalba teikiama telefonu (85) 274 20 02**

inpoc

REDAKCIJOS ŽODIS

Džiugu! Peršokome per startinį barjerą ir jums siūlome stebėti jau antrąjį PC Klubo pasirodymą. Norime jums padėkoti už dėmesį ir palaikymą. Sulaukėme išties nemažai anketų, kurias šiuo metu bando susisteminti mūsų klubo apskaitininkai ir kiti rimti žmonės. O mes toliau sukame plokšteles ir šį kartą norime jums pateikti tikrai „karštą miksą".

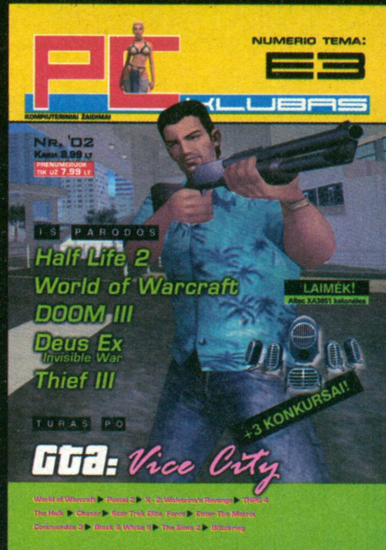
Gegužė — „baisus" mėnesis žaidimų pasaulyje. Kasmet tuo metu paleidžiama atominė bomba — E3 paroda. Sprogimo radiacijos spinduliai neapėjo ir mūsų, todėl šio įvykio apžvalgai žurnale skiriame daugiausiai vietos. Neatsitiktinai, matyt, gegužės mėnesį pasirodė ir keletas rimtų „blokbasterių", tokių kaip GTA: Vice City, Enter the Matrix. Jų irgi negalime nepastebėti.

Kita džiugi žinia mums (ir, tikimės, jums) — lietuviško kompiuterinių žaidimų gyvenimo apraiškos. Taip taip, PC Klubas šįkart nori papasakoti apie mūsų, lietuvių, pasiekimus kompiuterinių žaidimų srityje. Pasirodo, lietuviai kuria pasaulyje populiarius žaidimus, organizuoja „Formulės–1" čempionatus, net žada dalyvauti (ir, tikimės, laimėti) pasauliniame žaidimų čempionate. Linkime visiems sėkmės ir pižadame toliau „nušviesti" tautinius kompiuterinių žaidimų įvykius.

Šį kartą PC Klube daugiau ir konkursų. Tęsiame muzikinį Dance Ejay turnyrą bei pristatome dar du kūrybinius konkursus. Viename prašysime „pafotkinti" savo X–Men 2: Wolverine's Revenge žaidimą, o kitame — pademonstruoti savo meninius sugebėjimus ir nupiešti Larą Kroft. Prizai, savaime aišku, rimti.

Nors šį kartą tokios anketos, kaip kad buvo pirmame numeryje, nededame, nemanykite, kad mums neberūpi jūsų nuomonė. Paskutiniame puslapyje rasite kuponą, kuriame galite klausti, skelbti, atsiliepti, įvertinti ir dar bala žino ką rašyti. Svarbiausia, kad nereikės kupono siųsti paštu — nuneškite jį į artimiausią „Lietuvos spaudos" kioską. Laukiame jūsų atsiliepimų, balsavimų ir vertinimų.

REZIDENTAS



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Naujienų redaktorius Ričardas Jaščemskas
Stilistė Laura Barzdaitienė
Dizaineris–maketuotojas Arūnas Aleksandravičius

Redakcija: Žygimantas Kudirka, Dangiras Jakimavičius, Kęstutis Samsonas, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino II „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT–2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 169.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

CD TURINYS

!Dėmesio! Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiams vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

!Dėmesio! Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

Žaidimai
- E-Jey Dance 5
- Line of Sight: Vietnam
- WWII: Frontline Command
- The Hulk
- Rosso Rabbit in Trouble

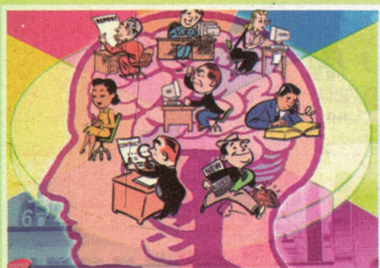
Shareware
- Galactic Teddy 2: Back to Home
- Puzzle Inlay
- Brave Dwarves 2 Gold
- Alien DNA 3.0

Video
- Breed
- Kreed
- Battle Mages 2
- GTA Vice City
- Matrix
- Star Trek Elite Force 2

Trash
- Championship Manager 4
- GTA: Vice City
- Enter the Matrix
- Tomb Raider
- Tropico 2: Pirate Cove



ŽAIDIMAI GALI PAGERINTI PROTĄ



Naujame Ročesterio universiteto tyrime atrasta, kad jaunuoliai, nuolat žaidžiantys veiksmo kupinus kompiuterinius žaidimus, geriau seka objektus tuo pat metu stebėdami greitai besikeičiančią vaizdinę informaciją. Valdymo eksperimentas parodė, kad žmonės, nežaidžiantys žaidimų, gali sustiprinti vizualinius įgūdžius juos pradėję žaisti.

Ročesterio tyrime dalyvavo dvi žmonių grupės: 16 vyrų nuo 18 iki 23 metų viename teste ir 17 vyrų kitame. Tyrėjai teigė, kad reikės giliau pastudijuoti ir išsiaiškinti, kodėl žaidimai turi tokį efektą.

ŽAIDIMUS GINA KONSTITUCIJA



JAV apeliacinis teismas anuliavo Sen Liuiso apygardos įstatymą, kuris būtų uždraudęs kompiuterinių ir vaizdo žaidimų pardavimus nepilnamečiams. Sprendimas teigė, kad kompiuteriniai žaidimai yra apginti Pirmosios pataisos kaip laisvos kalbos forma, todėl negali būti reguliuojami valstybės. Teismas išsiaiškino, kad apygarda siekė reguliuoti pardavimus, norėdama apsaugoti nepilnamečius nuo žiaurių vaizdų. Tokia priežastis pasirodė nepagrįsta, kadangi pagal Federalinės prekybos komisijos duomenis 83 % žaidimų nepilnamečiai perka su tėvais.

„Mes nesiekiame žeminti vyriausybės vaidmens remiant tėvus ar tėvų teisės kontroliuoti vaikų matomą žiaurią grafinę medžiagą", teigta pranešime. „Mes tik manome, kad vyriausybė negali užtildyti apgintos kalbos prisidengdama „tėvų įtakos" apsiaustu. Norėdami priimti apygardos pasiūlymą turėtume pakviesti įstatymų leidžiamąją valdžią, kad ji pakenktų Pirmosios pataisos nepilnamečių teisėms, apgaulingai remdama tėvų įtaką".

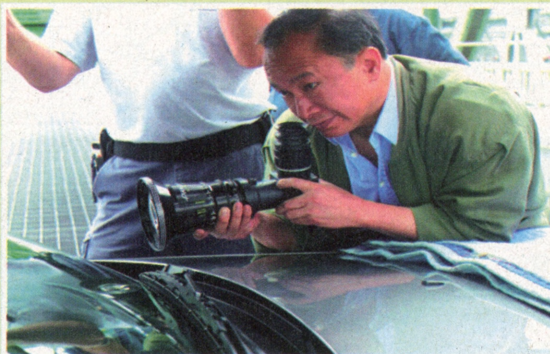
SEGA SUSIJUNGS SU EA?



Šiuo metu kompanija *Sega* svarsto *Electronic Arts* pasiūlymą suformuoti Šiaurės Amerikos pardavimų sąjungą. Sąjungos tikslas būtų pagerinti prastą *Sega* situaciją JAV. Ironiška, tačiau *Sega* sportinius žaidimus daugiausia nustelbia EA darbai. *Sega* neseniai pabaigė susijungimo diskusijas su *Namco* ir *Sammy Corp* ir norėdama atstatyti savo patikimumą pakeitė vyriausią vadovą. Sklando gandai, kad *Microsoft* taip pat gali bandyti tapti *Sega* sąjungininku, nors kol kas jokių oficialių dokumentų nėra.

„Mus smarkiai sumušė Šiaurės Amerikos vaizdo žaidimų rinka, " — guodėsi naujasis *Sega* prezidentas *Hisao Ogući*. „Jei mes patys negalime išspręsti problemos, geriau tai daryti kartu su kažkuo"

DŽONO VU STUDIJA TAMPA *SEGA* PARTNERIAIS



Nauja interaktyvių pramogų studija *Tiger Hill Entertainment*, kurią finansuoja kino režisierius Džonas Vu, pradėjo partnerystę su *Sega*. Kompanijos planuoja kurti ir leisti žaidimus pagal naujus ir jau egzistuojančius Džono Vu ir *Sega* darbus. Ši partnerystė — tai pirmas kartas, kai kino kūrėjas ir kompiuterinių žaidimų gamintojas kurs originalius darbus.

„Interaktyvios pramogos greitai tapo pagrindiniu pramogų industrijos ramsčiu, " — teigė Džonas Vu. „Kadangi žaidimai iš prigimties yra kinematiški, visiškai logiška pastatyti tiltą tarp filmų ir žaidimų kūrėjų ir suteikti geriausią veiksmo ir nuotykių žaidimų pramogą. *Tiger Hill Entertainment* įkūrimas ir kompanijos partnerystė su *Sega* suteiks šią pramogą."

Šiuo metu *Tiger Hill Entertainment* kuria tris žaidimus. *Sinner* žaidime nužudytam ir į pragarą papuolusiam samdomam žudikui teks iš jo išsikapstyti, *Burglar* pasakos apie vagies sūnų, kuris mokinasi šio meno ir siekia atkeršyti už tėvo mirtį, o *Strangehold* pasakos apie policininko ir gaujos vadovo dramą: policininko sūnus nužudomas, o dėl žudynių apkaltinamas to nepadaręs gaujos vadas.

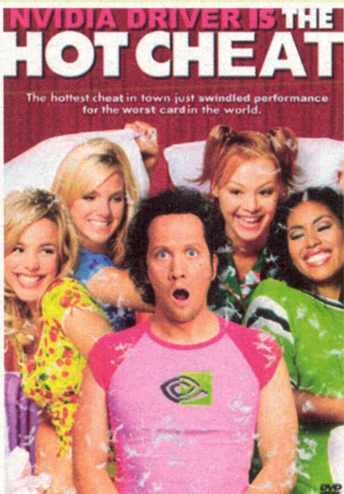
RUOŠIAMAS ANTRASIS *MORTYR*



Lenkų kūrėjai *Mirage Interactive* kuria tęsinį Antrojo Pasaulinio karo FPS žaidimui. Pagrindinis žaidimo siužetas sukasi apie *Wunderwaffe* — superginklą, kurį naciai tikisi panaudoti prieš laisvąjį pasaulį. Pagrindinis herojus Svenas aptinka planus, tačiau jau per vėlu prašytis pagalbos, tad jis turi pats vienas sužlugdyti nacių kėslus. Mortyr 2 žada kaip įmanoma išnudoti naujas technologijas. Žaidimo variklis visiškai naujas, priešai apdovanoti gudresniu DI, kovoje sureikšminti taktiniai elementai. Tuo pat metu kūrėjai žada, kad žaidimo klimatas išliks panašus į pirmojo *Mortyr*.

NVIDIA APKALTINTA *3DMARK 03* APGAUDINĖJIMU... IR IŠTEISINTA

Gegužės 16 dieną *3DMark 03* testo kūrėja kompanija *Futuremark* pareiškė, kad *Nvidia* taip pagerino programinę įrangą, su kuria veikia jų naujas *GeForce FX 5900* procesorius, kad ji iškreiptų *3DMark 03* testo parodymus. *Futuremark* teigė, kad naujo *Nvidia* lusto tvarkyklės perdirbtos taip, kad aptiktų testo veikimą ir pagal jį pritaikytų plokštės darbą.



Futuremark išleido *3D mark 03* „pačą“ 330, kuris neleidžia *Nvidia* tvarkyklėms identifikuoti testo. Pagal *Futuremark* matavimus, *Nvidia GeForce FX 5900 Ultra* rezultatas naudojant „pačą“ nukrenta 24 %, o *ATI Radeon 9800 Pro* — tik 2%.



Nvidia atstovas abejoja *Futuremark* išvadų pagrįstumu: „Kadangi *Nvidia* nedalyvauja *Futuremark* beta programoje (dalyvavimas kurioje kainuoja šimtus tūkstančių dolerių), mes neturime šanso dirbti su *Futuremark* ir kurti tokius „šeiderius“, kaip mes darytume su tikru programų kūrėju. Mes nežinome, ką jie padarė, bet atrodo, kad jie specialiai bandė sukurti scenarijų, kuriame mūsų produktai atrodytų blogai.“

Mercury Research analitikas *Denas Makeronas* teigė, kad testo rezultatai yra vertingi grafinių lustų gamintojams, jei jie nori bendrai pasigirti turėdami greičiausią lustą. Tačiau rezultatai turi mažai įtakos užkietėjusiems PC žaidėjams, kurie sudaro didžiąją geriausių grafinių plokščių pirkėjų bazę. „Žaidėjų rinkoje pirkėjai yra pakankamai išprusę,“ — aiškino Makeronas. „Jie ieško tikrų rezultatų — kaip produktas veikia su tais žaidimais, kuriuos jie ruošiasi žaisti. Bendri testai, tokie kaip *Futuremark*, labiau įtakoja mažiau išprususią rinkos dalį.“

Po dviejų savaičių, iš širdies pasikalbėję su *Nvidia*, *Futuremark* kartu su *Nvidia* išleido pareiškimą, kuris teigė: „*Futuremark* dabar geriau supranta *Nvidia* optimizacijos strategijos situaciją. Suprasdama tai, *Futuremark* dabar teigia, kad *Nvidia* tvarkyklės yra specifinė programinei įrangai optimizacija, o ne apgavystė. Ir *Nvidia*, ir *Futuremark* nori apibrėžti aiškias taisykles, kaip turėtų būti kuriami ir naudojami testai. Mes tikime, kad bendros taisyklės užkirs kelią tokioms nevykusioms situacijoms.“ Kaip bebūtų, nepaminėta, kad *Nvidia* vėl prisijungs prie *Futuremark* beta programos.

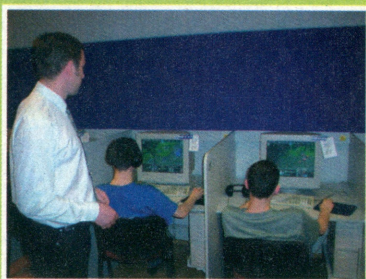
3DO BANKRUTUOJA

3DO pranešė, kad pateikė prašymą bankroto paskelbimui ir bandys parduoti kompaniją ar jos turtą.

3DO savo veiklą pradėjo praėjusio dešimtmečio pradžioje kaip konsolių kūrėja. 3DO sukūrė esmines technologijas, kurias įsigijusi *Panasonic* perdirbo į pramogų įrenginius. Deja, aukštos kainos ir ribotas žaidimų skaičius, palyginus su konkurentais, neleido šioms konsolėms įgyti populiarumo ir 3DO iš konsolių verslo pasisuko tik į žaidimų kūrybą ir leidimą.



LIETUVA PASAULIO KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ČEMPIONATE



Lietuva su kitomis Baltijos šalimis pirmą kartą dalyvaus pasauliniame čempionate *World Cyber Games* (WCG). *World Cyber Games* — didžiausias, jau ketvirtą kartą rengiamas pasaulinis kompiuterinių žaidimų čempionatas, kurį organizuoja *International Cyber Marketing*, o remia *Samsugn Electronic*. Šiais metais jame žada dalyvauti daugiau nei 600 žaidėjų iš 56 šalių. Čempionatas nežada apsiriboti vien tik žaidimais. Jo tikslas — propaguoti žaidimus, skleisti vadinamąją „elektroninio sporto" idėją ir skatinti tarpkultūrinį bendravimą, todėl didelę čempionato dalį užims kultūriniai renginiai, seminarai ir paskaitos. Kaip sako čempionato šūkis — „Beyond the game" (anapus žaidimo).

Kaip ir visos rimtos varžybos, WCG susideda iš kelių etapų. Atrankiniai turnyrai vyksta kiekvienoje dalyvaujančioje šalyje. Kadangi mūsų Baltijos šalys nėra tokios didelės, pagrindinis atrankinis turnyras vyks tarp visų trijų valstybių, o prieš tai žaidėjai varžysis kiekvienoje šalyje atskirai. Lietuvoje atrankinis turnyras vyks Liepos 26–27 dienomis Vilniuje, interneto kavinėje „Samsung Arena". Norintys dalyvauti turnyre, turi užsiregistruoti Baltijos šalių čempionato svetainėje www.wcgbaltic.com. Čia rasite visas taisykles ir paaiškinimus, kaip registruotis. Pagrindiniai reikalavimai: amžius — nuo 16 metų ir privalomas 25 Lt dalyvio mokestis. Registracija vyksta iki liepos 18 dienos. Baltijos atrankinis etapas vyks rugpjūčio 22–23 Rygoje, interneto kavinėje „Elik".

Šiais metais oficialiais WCG žaidimais išrinkti 6 PC žaidimai: *StarCraft: Brood War*, *WarCraft III*, *Age of Mythology*, FIFA 2003, *Unreal Tournament 2003* ir *HalfLife: Counter-Strike*. Čempionato organizatoriai, internetu atlikę apklausas Baltijos šalyse, iš jų išrinko tris žaidimus: *WarCraft III*, *Unreal Tournament 2003* ir *HalfLife: Counter-Strike*. Pirmuose dviejuose žaidėjai kausis vienas prieš vieną, *o Counter-Strike* kovose dalyvaus komandos iš penkių žaidėjų. Organizatoriai tikisi, kad viso Baltijos šalių turnyre dalyvaus daugiau nei 800 žaidėjų. Į Baltijos šalių finalą bus pakviesti 216 geriausiųjų, o į WCG 2003 finalą Korėjoje vyks tik 11 geriausių Baltijos šalių žaidėjų. Pagal žaidimus, dalyviai turėtų pasiskirstyti taip:



Unreal Tournament 2003 — 150 pirmame etape, 48 Baltijos finale ir 3 superfinale;
Warcraft III — 210 pirmame etape, 48 Baltijos finale ir 3 superfinale;
Counter-Strike — 70 komandų (450 žm.) pirmame etape, 24 komandos Baltijos ir 1 superfinale.

Lietuvoje ir Latvijoje WCG varžybų žaidimai „suksis" ant naujų „Sonex Grupės" *gVector* kompiuterių su *Intel Pentium 4 Hyperthreading* procesoriais. Kompanija varžyboms žada pateikti daugiau nei 50 kompiuterių.

Taigi Lietuviams duotas šansas pasireikšti ir įrodyti, kad jie yra geriausi kompiuterinių žaidimų profesionalai. Spėlioti, kaip mums seksis, žinoma, dar anksti, tačiau, sprendžiant iš parinktų žaidimų populiarumo Lietuvoje, šansų tikrai yra.

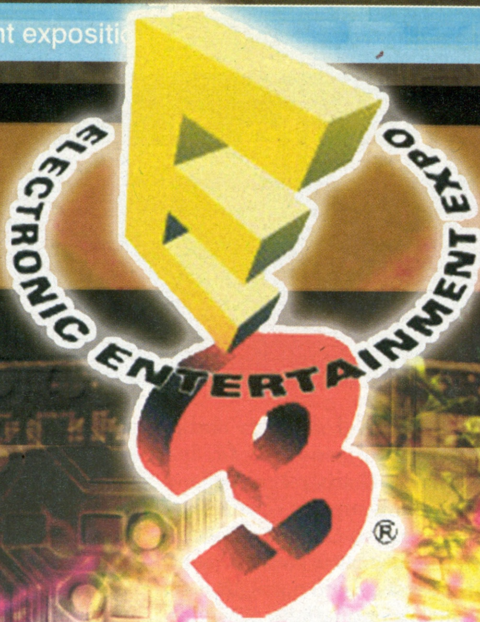
FORMULĖS 1 ČEMPIONATAS LIETUVOJE



Lietuvoje vyksta F1 čempionatas. Ne, Vilniuje nepastatyta F1 trasa, kaip kadaise juokavo „F1 Savaitė". Bolidai važinėja kompiuteriuose, *GP 4 Live 2003* Formulės 1 čempionate. Varžybos vyksta jau trečius metus ir pritraukia vis daugiau entuziastų. Šiuo metu čempionate dalyvauja 18 lenktynininkų. Čempionatas gan rimtas ir stengiasi kuo labiau atitikti tikrąsias F1 lenktynes. Dalyviai važiuoja už vieną ar kitą komandą (šiuo metu yra 8 pilnos F1 komandos), yra nustatytos specialios taisyklės ir reikalavimai.

GP4 Live 2003 čempionatas vyksta beveik kiekvieną šeštadienį BMS megapolyje. Jo etapai vyksta tokia tvarka, kaip *Grand Prix 4* žaidime. Kiekviename etape dalyviai važiuoja kvalifikacinius važiavimus ir pačias lenktynes. Tiesa, kvalifikaciniai važiavimai kiek skiriasi nuo tikrosios Formulės. Kadangi į tinklą vienu metu negali susijungti visi dalyviai, važiuojamos dvi trumpesnės kvalifikacinės lenktynės. Pagal jų rezultatus dalyviai suskirstomi į dvi grupes ir vyksta du finalai: pagrindinis, kuriame dalyvauja greitesni varžovai ir „mažasis". Dėl taškų kovoja pagrindinio finalo dalyviai, tačiau jei daugelis jų iškrenta, taškai pereina mažojo finalo laimėtojams.

G4 Live 2003 čempionate liko tik 2 etapai: JAV ir Japonijos. Po to — atostogos, o rudenį — naujas čempionatas. Labai reikšmingas buvo gegužės 31 d. vykęs Italijos etapas — čia paaiškėjo šių metų nugalėtojas, *Renault* komandos pilotas *Mariuzzz*. Nors jis iš varžybų ir iškrito, taškais jo niekas prisivyti nebegali. Pagrindinis jo varžovas *Sensless*, turėjęs šansą kovoti dėl čempiono vardo, jo neteko po įnirtingos kovos, pirmąją vietą praradęs čempionato organizatoriui LT. Kaip bebūtų, nors nugalėtojas jau yra, intriga dėl kitų prizinių vietų išlieka. Apie kitus etapus skaitykite kituose numeriuose, o smulkią ir „karštą" informaciją galite rasti čempionato svetainėje http://gp4.ten.lt/.



3 dienos, 62 000 dalyvių, 1000 žaidimų. Tai yra Electronic Entertainment Expo arba E3. Tai yra svarbiausias metų įvykis žaidimų pasaulyje, išpranašaujantis, ką matysime ateinančius metus. Ryškiausios parodos žvaigždės čia, PCklube.







Half Life 2

Pradėkime nuo didžiausios parodos žvaigždės. Niekam ne paslaptis, jog daugelis parodos laukė labiausiai dėl to, kad išvystų būtent šį žaidimą. Viltys buvo užkeltos labai aukštai, bet parodyti vaizdai jas visiškai pateisino.

Half Life 2 istorija prasideda nuo jo technologijos. Pirmasis *Half Life* buvo sukurtas su *Quake* technologija, o antrajam *Valve* sugaišo kelerius metus, kurdama savo naują variklį vardu *Source*. Variklis buvo konstruojamas iki pat praėjusių metų pabaigos ir tik tada komanda pradėjo kurti pačius žaidimo lygius.

Variklis sugeba atlikti įvairius triukus. Atsitrenkę daiktai tikroviškai atšoka nuo sienų ir vienas nuo kito. Įdomu tai, kad vietoj tradicinių tekstūrų rinkinio, *Source* variklis žengia naują žingsnį kurdamas „materijos rinkinį". Kiekvienas paviršius ne tik turi tam tikrą išvaizdą, bet ir specifines ypatybes, priklausomai nuo to, koks jis yra: medinis, betoninis, metalinis ar kitoks. Dėl to objektai su skirtingais paviršiais reaguoja kitaip. Be abejo, variklis atkuria ir tikslesnius kūnų judėjimo modelius, sudėtingas aplinkos interaktyvumo variacijas ir kitus niekur nebandytus dalykus.

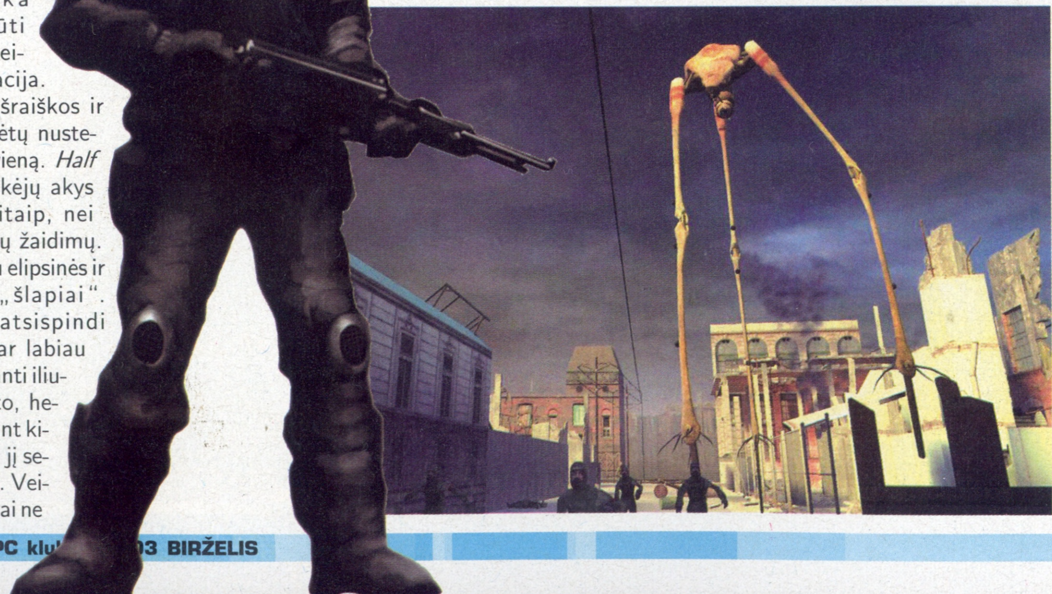
Ypač novatoriška žada būti veikėjų veidų animacija. Jų akių išraiškos ir kalba turėtų nustebinti ne vieną. *Half Life 2* veikėjų akys kurtos kitaip, nei ankstesnių žaidimų. Jos labiau elipsinės ir atrodo „šlapiai". Nuo jų atsispindi šviesa, dar labiau sustiprinanti iliuziją. Be to, herojui judant kiti veikėjai jį seka akimis. Veidų modeliai ne tik sudaryti iš daugiau poligonų, galima išvysti, kaip juda raumenys veikėjams kalbant. Ir tai nėra iš anksto aprašyti įvykiai. *Valve* įdiegė technologiją, leidžiančią veikėjams tikroviškai judinti lūpas pagal dialogą.

Kita nauja technologija susijusi su veikėjų modeliais. Pirmame *Half Life* matėme galybę vienodų aplink bėgiojančių mokslininkų. Antrame žaidime *Valve* įdiegė kitimo technologiją, leidžiančią iš šakninių modelių rinkinio sukurti neribotą kiekį veikėjų. Rezultate kiekvienas NPC bus kažkuo unikalus.

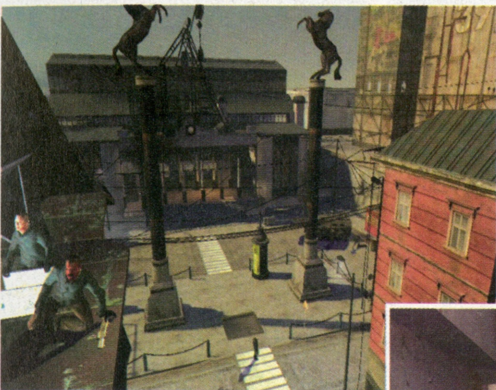
Nepaisant rimtų grafikos patobulinimų, kūrėjai stengiasi žaidimą išleisti kuo lankstesnį. Šiuo metu taikomasi į tokius sisteminius reikalavimus: 700 MHz procesorius, 128 MB RAM ir *DirectX 6* lygio vaizdo plokštė. Taigi kompiuterio iš NASA vogti nereikės :).

Technologijos, technologijos... o apie ką tiksliai bus *Half Life 2* papasakoti sunku, nes kūrėjai nedalina informacijos kaip saldainių. Aišku tiek, kad žaidimas susidės iš 12 didžiulių dalių, kurios bus suskaldytos į mažesnius epizodus (kaip ir pirmajame *Half Life*). Kiekvienas epizodas turėtų trukti ke-









Kalbant apie kovas, ginklų arsenale — ir vėl mišinys iš žmonių ir ateivių technologijų. Sugrįžta laužtuvas, tad tikėkitės daugybės trankymosi. Be abejo, bus visi įprasti ginklai: šautuvai, automatai, pistoletai ir galingasis gravitacijos ginklas, leidžiantis svaidyti aplinkos daiktus į priešus. Visi ginklai turės dvigubas šaudymo galimybes. Ginklų panaudojimas žaidime — kita kalba, nes teks ne tik šaudyti į priešus, bet ir išnaudoti aplinką. Pavyzdžiui, pašauti kokį ant netvirto pagrindo stovintį daiktą, kad tas nukristų ant priešų.

Priešų sutiksime įvairiausių, o jų DI bus smarkiai patobulintas. Kūrėjai teigia, kad priešų DI veikia nepriklausomai nuo žaidėjo, t.y. jie patys tyrinėja aplinką ir ieško, ką gali nuveikti. Kol kas įspūdingiausi iš priešų yra didžiuliai padarai *Striders*. Tai didžiuliai krabai, balansuojantys ant savo trijų plonų kojų. Be šių, kovosite su keletu zombių tipų ir galvakojais, žudikais, panašiais į ninzes iš pirmojo *Half Life*. Kitas svarbus žaidimo padaras — skruzdėlių liūtas, kuris kartais kovos jūsų pusėje.

Vienas iš pagrindinių dalykų, apie kurį *Valve* nieko nekalba — daugelio žaidėjų režimas. Kūrėjai teigia, kad žaidime bus kelių žaidėjų režimas, tačiau daugiau jokių detalių nepateikia. Tačiau jie yra tikri dėl žaidimo išleidimo laikotarpio — jis pasirodys lapkričio mėnesį, praėjus lygiai penkiems metams po *Half Life* išleidimo.



lias valandas, tad visas žaidimas bus ilgesnis, nei pirmasis *Half Life*. Gordonas Frymanas, be abejo, sugrįžta, tačiau, rodos, atgal į *Black Mesa* tyrimų bazę negrįš. Kur viskas vyks, neaišku. Kūrėjai atskleidė tik tiek, kad žaidimas visą laiką vyks Žemėje (tikėtina, kad rytų Europoje) ir šį kartą pas ateivius *Xen* pasaulyje nesilankysime. O kam lankytis? Ateivių bus pilna ir čia. Žemei tikrai kažkas atsitiko, tačiau neaišku, kiek laiko praėjo nuo įvykių *Black Mesa*. Visa tai turėsite išsiaiškinti žaidimo metu. Herojus lygiai taip pat nieko nežino, kaip ir jūs, ir yra pasiklydęs šiame chaose. Visą žaidimą matysite Gordono akimis, jokių trečiojo asmens animacijos scenų nebus ir net neišgirsite herojaus kalbant. Jūs esate Gordonas Frymanas.

Kaip ir pirmajame žaidime, čia neliksite visiškai vienas. Jums padės keletas kitų veikėjų. Viena pagrindinių yra mergaitė *Alyx Vance*, kuri, pasirodo, yra *Eli*, vieno iš *Black Mesa* mokslininkų, duktė. Taip pat sugrįš draugas sargybinis Barnis. Žaidimo metu teks dėl dar nežinomų priežasčių kautis su minėtaisiais ateiviais iš *Xen* bei žmonėmis. Žaidime svarbią vietą užims transporto priemonės: jas turėsite visiškai valdyti ir greitai nusigauti iš vienos vietovės į kitą.



World of Warcraft



Kai *Blizzard* paskelbė žengiantys į „masinę daugelio žaidėjų" areną, ryšio žaidimų pasaulis užsipildė milijonų aistruolių riksmais TAIP! ir šimto kūrėjų dejonėmis NE! Taisyklė tokia: jei *Blizard* nusprendžia kažką padaryti, ji tai padaro gerai. Parodos metu *Blizzard* parodė, ką turi, ir patvirtino vienų lūkesčius, o kitų baimes.



Paklaustas apie kitus MMORPG (daugelio žaidėjų ryšio RPG), *Blizzard* viceprezidentas ir *World of Warcraft* vyriausias dizaineris Alenas Adhamas nusišypsojo: „Mes peržiūrėjome tuos žaidimus ir buvome tiesiog nustebinti. Kodėl vien dėl to, kad jie — ryšio, šie žaidimai pamiršta tiek daug esminių gero žaidimo dizaino taisyklių? Mes kuriame *World of Warcraft* pagal gero vieno žaidėjo RPG principus."

Iš tiesų, *World of Warcraft* nežada atsisakyti serijos tradicijų, o jas kuo geriau perkelti į ryšio RPG pasaulį. Žaidėjai klaidžios po pažįstamas kvapą gniaužiančias *Warcraft* visatos aplinkas. Geografija tėra vienas iš daugelio dalykų žaidime, kurie smarkiai susiję su kitais serijos žaidimais. Vietos, mūšiai, istorija — viskas bus autentiška ir „varkraftiška". Kūrėjai stengiasi sukurti kuo didesnę įvairovę. Keliausime po Šlapiąsias žemes, povandeninį pasaulį, džiungles, uolynus, kraterius, kalnus, miestus ir kitas vietoves.

Pagrindinės žaidėjų susirinkimo vietos turėtų būti miestai. Įveikę savo kvestų ir nuotykių rinkinius jie galiausiai atkeliaus į dideles žmonių gyvenvietes. Miestuose bus galima ne tik pirkti, parduoti ar pasigaminti daiktus, treniruotis savo gildijose ar pirkti galingiausius burtus ir stebuklingus gėrimus. Miestai yra nuotykių centrai. Čia ne tik gausite kvestus, bet patirsite ir galybę nuotykių miestuose, aplink juos ir netgi po jais. Žaidėjams progresuojant jie turės keliauti į pavojingesnes vietas, pavyzdžiui, *Blackrock Spire*.

Pagrindinis žaidimo dėmesys skirtas tam, kad kiekvienas žaidėjas jaustųsi svarbus. „Nuo tos akimirkos, kai pradėsite žaisti, mes norime, kad jaustumėtės kaip herojus", — tikina Adhamas. Pavyzdžiui, iš savo pradinio kaimo gausite kvestus, kurie nuves jus į pirmą mikropožemį. Šie požemiai išmėtyti aplinkoje ir ją suskaldo į įveikiamus gabalus, kurių yra daugiau nei šimtas. Būtent kvestai nuves jus į vietas, tinkamas jūsų lygiui. Bendraudami su žaidimo veikėjais galėsite rinktis ne tik kvestus, bet ir apdovanojimus už juos, geriausiai tinkančius jūsų veikėjui.



Nuo *Warcraft* pasaulio vietovių keliaujame prie veikėjų klasių. *Blizzard* atsargiai atskleidžia detales apie klases, rases ir kitas žaidimo smulkmenas. Adhamas prisipažįsta pasimokęs iš ankstesnių žaidimų: „Mes turime būti labai atsargūs kažką žadėdami. Mes nenorime neįvykdyti savo pažadų". Kaip bebūtų, nutraukiame uždangą nuo keturių iš pagrindinių žaidimo klasių: magų, karių, šamanų ir medžiotojų.





Magai yra ugnies ir ledo magijos meistrai. Be tradicinių žalos burtų jie gali tapti nematomais ir pabėgti nuo priešų, užšaldyti savo taikinius ar apkaustyti ledo grandinėmis. Kaip ir priklauso tokiems veikėjams, jų grumtynių įgūdžiai vystantis mažėja, tačiau magija daugiau nei kompensuoja šią netektį.

Kariai yra grumtynių ir ginkluotės meistrai bei gali nešioti sunkiausius šarvus. Valdant karį labai svarbi tampa artimos kovos sistema. Ji veikia panašiai kaip ir kituose MMORPG žaidimuose — tradicinė autoatakos rutina, bet ją paaštrina specialūs įgūdžiai. Kiekviena speciali savybė turi laiko matuoklį, o kai kurias galima naudoti tik tam tikrais momentais. Pavyzdžiui, karys gali naudoti įvairias savybes, kurios priklauso nuo tam tikrų ginklų tipų, ir pasirinkti specialias stovėsenas — gynybinę ar puolamąją, nuo kurios, aišku, priklauso veikėjo gynybos ar puolimo lygis.

Šamanai savo magijai naudoja stichijų galias bei turi šiek tiek grumtynių įgūdžių. Jie gali sukelti žaibus ir pasiųsti juos priešams, iškviesti dvasinius šarvus bei atstatyti savo tėvynainių sveikatą. Nors jų grumtynių įgūdžiai aukštesni nei magų, iki karių šamanams dar toli.

Kresni nykštukai medžiotojai gyvena snieguotuose *Dun Morogh* kalvose. Čia pilna laukinių gyvūnų, kuriuos medžiotojai gali valdyti. Jie taip pat stiprūs tolimoje kovoje, mėgiamiausi jų ginklai — lankai ir titnaginiai šautuvai bei muškietos. Medžiotojai gali primesti savo valią laukiniams gyvūnams, juos sekti, raminti ir prijaukinti. Būtent prijaukinimas suteikia medžiotojams galingą sąjungininką — gyvūną, kurį jie gali vadinti pasirinktu vardu. Prijaukinto gyvūno galia didėja augant lygiui, prijaukintus gyvūnus galima bet kada iškviesti. O stiprėjant medžiotojo prijaukinimo įgūdžiui jis gali prisijaukinti vis aukštesnio lygio gyvūnus, pakeisdamas savo dabartinį augintinį. Medžiotojai nėra vienintelė klasė, kuri gali turėti gyvūnų. Kiekviena tokia klasė gyvūnus naudos skirtingai.



Kaip gi su kitomis klasėmis? Adhamas pasakė tik tiek: „Žaidime bus galima žaisti už blogas, net labai blogas rases". *Blizzard* neseniai pranešė, kad žaidime bus naktinių elfų rasė, o sklando gandai, kad išvysime ir druidus, ir netgi „formos keitėjus", galinčius pasiversti į gyvūnų karių formas.

Kiekviena klasė bus paremta ta pačia pagrindinių ir šalutinių įgūdžių sistema. Pagrindiniai sugebėjimai bus vienodi visiems veikėjams: specifinė ginkluotė, gyvūnų valdymas, magijos ir kitos mokyklos. Šalutinių įgūdžių bus šimtai, tad kiekvieną veikėją bus galima vystyti unikaliai. Įgūdžius, aišku, reikės treniruoti, tačiau kartu jie didės naudojant atitinkančius veiksmus, o apleistos savybės nebebus galingos. Norėdami galėsite atsisakyti kai kurių įgūdžių ir persikvalifikuoti į labiau tinkamus, tačiau tai bus brangu ir užims daug laiko.

Viena įdomiausių ir sukčiausių žaidimo sričių — grupavimas. Gan keista, tačiau MMORPG žaidėjai dažniausiai nori žaisti vieni, be grupių. Adhamas tam neprieštarauja: „Jei norite žaisti solo, galite įgyti reikšmingą padėtį, tačiau grupuotėms mes suteikiame specialių rimtų priežasčių". Grupėse patirtį bus galima dalinti tarp narių, o laikui bėgant įvairius kvestus bus sunku atlikti vienam.

Grupės susidės iš penkių žaidėjų — žymiai mažiau, nei siūloma kituose žaidimuose. Tam, aišku, yra priežastis. „Mes norime, kad









asmenys pasijustų herojais. Kai grupėje daugiau nei penki veikėjai, vienas gali paprasčiausiai atsilošti ir stebėti, kaip kiti dirba. Esant penkiems, kiekvienas žaidėjas turės atlikti savo darbą". Tai nereiškia, kad negalės būti didesnių draugijų. *Blizzard* žada įdiegti pilną gildijų struktūrą su užpuolių zonomis, specialiai sukurtomis didelio masto susirėmimams ir masyviems bosams.

Čia *Blizzard* sumanė šį tą protingo. Kai kuriuose tokiuose žaidimuose rimta problema tampa faktas, kad daugelis gildijų kovoja su tuo pačiu aukšto lygio priešininku. *World of Warcraft* bus „privačių atvejų" sistema, kuria remiantis požemiai bus suskirstyti pagal atvejų linijas. Peržengus tokią liniją jums, jūsų grupei ar užpuolikui bus sukurtas privatus tam tikro susirėmimo atvejis — drakonas ar lygio pabaigos bosas. Tai kiek primins *Anarchy Online* kvestų sistemą, tik didesnės apimties ir su pačiais įdomiausiais *World of Warcraft* susirėmimais.



Kita vertus, tai nereiškia, kad negalėsite susirėmimais dalintis su savo oponentais. *Blizzard* kaip tik tikisi, kad taip ir darysite, ypač vietovėse, kur kaunasi žaidėjas prieš žaidėją. 90 procentų pasaulio nebus skirta kovai su kitais žaidėjais, tačiau likusioje dalyje teks susigrumti su žaidėjais dėl pačių geriausių žaidimo daiktų bei patirties taškų. Susidūrimuose gerosios rasės grumsis prieš tamsiąsias, o dovanos bus skiriamos tik už pergales — pralaimėję žaidėjai nebus baudžiami.

World of Warcraft išvaizda kaip visada detalizuota ir spalvinga. Didžiulis dėmesys skirtas veikėjų modeliams ir aplinkoms. Užsidėdami ir nusiimdami šarvus, matysite pokyčius žaidime. Dar daugiau, *World of Warcraft* išsiskirs tuo, kad pridėjus ginklus ir šarvus pasikeis modelio geometrija, o ne tik bus „užmesta" nauja išorė. *World of Warcraft*, rodos, įgauna puikią formą ir beta testui turėtų būti paruoštas vasaros pabaigoje ar rudens pradžioje. Žaidimas bus taip pat kokybiškai nušlifuotas, kaip ir įpratome tikėtis iš kiekvieno *Blizzard* darbo. Masinė daugelio žaidėjų arena netrukus sulauks stipriausio varžovo.





Warcraft III Frozen Throne

Neseniai praūžęs *Warcraft III Frozen Throne* beta testas daugeliui išrinktųjų leido pajusti, kokios naujovės bus *Warcraft* išplėtime. Tačiau daugelis klausimų, ypatingai apie vieno žaidėjo režimą, dar lieka neatsakyti. Parodos metu *Blizzard* atskleidė keletą naujų žaidimo detalių.

Jei teko girdėti, ankstesniuose skelbimuose apie *Warcraft III* buvo kalbama, jog žaidimas sieks keliauti ne tuo pačiu standartiniu RTS keliu, o nukryps labiau link vaidmenų žanro. RPS koncepcija atrodė baisiai ambicinga, tačiau jei kam ir pavyktų tai įgyvendinti — tik *Blizzard* vyrukams.

Kaip bebūtų, kūrimo proceso metu daug kas buvo pakeista ir žaidėjams susidarė įspūdis, jog *Blizzard* iš lėto juda atgal link senų tradicijų. Laimei, prieš pasirodant žaidimui sugrįžo sumanyta koncepcija: istorijos akcentavimas ir žymiai mažesni mūšiai, labiau išryškinantys herojaus išnaudojimą, nei priešo puolimą su didžiule armija.

Frozen Throne žaidėjai sugrįžta į mitinę Azeroto salą praėjus keliems mėnesiams po to, kai Archimonde ir Degantis Legionas buvo nukauti mūšyje prie Hyjal kalno. Kampanija seka mirusį riterį Artą ir naktinį elfą demonų medžiotoją Ilidaną. Jie keliauja link Ledo Karūnos ledyno Nortrende. Čia įkalinta Nerzulo, piktojo Ličo karaliaus siela. Pasaulio likimas dabar priklauso nuo Žmonių Aljanso ir naktinių elfų sergėtojų.

Išplėtime rasime keturis naujus herojus — po vieną kiekvienai rasei, kurių kiekvienas turės unikalius burtus ir savybes. Taip pat kiekviena rasė turės du naujus „junitus", parduotuves su unikaliais daiktais. Žaidėjai galės pasamdyti 5 neutralius herojus, nauji neutralūs pastatai suteiks žaidėjams papildomų „junitų". Žaidime taip pat bus ir „pasaulio redaktorius", leidžiantis kurti ir sujungti savo kampanijas su animacinėmis scenomis ir balsų įgarsinimais.



Kitame *Warcraft* pasirodyme *Frozen Throne* dar ryškesnis vaidmenų akcentas. Pavyzdžiui, Orkų kampanijoje nuotykių metu svarbu išvystyti keturis pagrindinius herojus. Žaidimas vietomis primins landžiojimą po požemius, nes veiksmas sukasi apie centrinius veikėjus, o ne beveidę armiją. Žaidėjams teks netgi lankytis tuose pačiuose žemėlapiuose, kur jau kovėsi, kad ištyrinėtų prieš tai nepasiekiamą teritoriją. Galite, pavyzdžiui, atrasti užrakintas duris, neleidžiančias pereiti į likusią žemėlapio dalį, o raktą joms rasite tik kitoje misijoje.

Žaidėjams turėtų patikti ir tai, kad kai kurių žemėlapių pradinėje vietoje bus herojų skrynia. Panašiai kaip *Diablo* serijoje, skrynia leis žaidėjams pasidėti šešis papildomus savo herojų daiktus, taip užtikrinant, kad lygiui įveikti reikalinga daiktų kombinacija bus maksimaliai efektyvi.

Džiugina ir tai, kad žaidime bus įdėti populiariausi žaidėjų sukurti ryšio žemėlapiai. Įrodydami nuomonę, kad vieni kūrybingiausių industrijos žmonių yra patys žaidėjai, *Blizzard* nepasididžiavo įmesti aistruolių žemėlapius. Kaip bebūtų, patekti į šiuos žemėlapius ne taip paprasta. Prie žemėlapių prieisite tik įvykdę tam tikras užduotis vieno žaidėjo režime, apie kurias kūrėjai kol kas nutyli. Žinoma, atrasti juos nebus sunku žaidimui pasirodžius, tačiau tai neabejotinai turėtų pridėti vertės ir „amžiaus".

Žaidimas, be abejo, neapsieis ir be animacijos intarpų. Kinematografijos komanda išsijuosusi dirba komponuodama CG filmukus visiems kuriamiems žaidimams. Sprendžiant iš ankstyvųjų kadrų, nusivilti neteks.





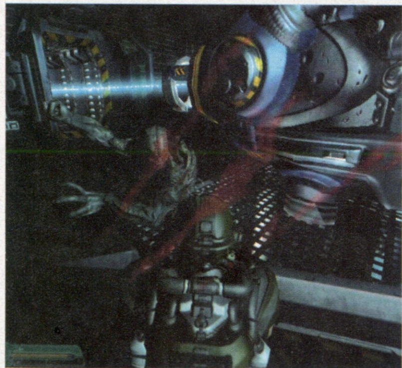


DOOM III

Viena ryškiausių praėjusių metų parodos žvaigždžių šiemet nesukėlė tiek ažiotažo, kaip buvo tikėtasi. Priežastį visi žinome — „nutekėjusioji“ žaidimo „pre–alpha“ versija, baisiai supykdžiusi Karmaką ir sumaišiusi visas kortas *Doom III* kūrimo procese. Pažaisti *Doom III* parodos metu nebuvo galima, tačiau Karmakas pasirodė, sudalyvavo klausimų ir atsakymų sesijoje bei pademonstravo naujus *Doom III* vaizdus.









Publikai šiemet buvo pateiktas kur kas didesnis *Doom III* gurkšnis. Tamsūs, blykčiojantys žaidimo koridoriai dabar apgyvendinti 36 siaubo skoniais. Zombiai, zombiai su benzino pjūklais, keisti voragyviai su kaulėtom galūnėm laksto po šešėlius, velniai šliaužioja kolonomis, didžiuliai demonai siaučia aplink „mažuosius“ zombius. Vieni padarai net sudaryti iš vaikų galvų su drugio sparnais. Kambariai pilni kinematografinių gąsdinimo triukų: pusiau žmogaus figūra, pasinėrusi į burbuliuojantį skystį, staiga pašoka ir rėkdama trenkiasi į stiklą. Pasaulis prigrūstas tobulų detalių, parodantis tai, ką Karmakas apibūdino kaip kiekvieno monstro ar paviršiaus „plyšių poros ir venos“. Jau baisu?

Pasakodamas apie *Doom III* gimimą, Karmakas kalbėjo apie problemą, kai kūrėjams tenka atversti naują grafikos puslapį. Tenka nuspėti, kur nužengusi vaizdo plokščių rinka bus po šešerių metų. Žinoma, Karmakui yra lengviau nei kitiems — jis gali daryti įtaką technikos gamintojams.

Pradėjęs kurti planus *Doom III* varikliui, Karmakas norėjo pralaužti ledus grafikos srityje, o vėliau pasinaudoti šiais pasiekimais ir sukurti žaidimą. Tai reiškė, kad teks kažką paaukoti. „Turite daryti kompromisus“, aiškino jis. Sudėtingas šviesos atkūrimas reiškė, kad žaidėjai negalės įeiti į monstrų pilną kambarį ir išpjauti jų. Čia žaidėjas juda iš vienos sudėtingai sukurtos vietos į kitą artimoje brutalioje kovoje susikaudamas su mažomis ypatingai detalizuotų monstrų grupėmis.

Doom III pasaulis ankštas, šviesa jame žaidžia ant kiekvieno paviršiaus, o šešėliai juda taip pat sklandžiai, kaip

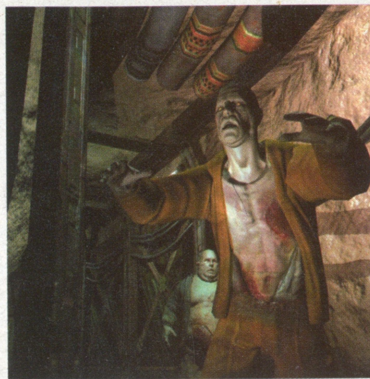




ir juos metantys padarai. Tai irgi veda link kitokių dizaino sprendimų. *Quake 3* svarbiausia buvo veiksmas ir judėjimas, turtingesnė grafika tokiame žaidime būtų tuščias jėgų švaistymas — niekas neturi laiko į ją žiūrėti. *Doom III* žaidėjas yra prikaustytas prie aplinkos, įspraustas į tolimą vietą, kur kiekvienas kambarys yra savitai sukurta erdvė. Jūs privalote čia užtrukti.

Kodėl gi Karmakas ir *id Software*, pagarsėję savo meile pašėlusiems *deathmach*, keičia kryptį į, pasak Karmako, „tikrai gerą linijinį vieno žaidėjo žaidimą“? Iš dalies dėl rinkos judėjimo krypties — komandiniai žaidimai dominuoja ryšio (*online*) veiksmo scenoje. Be to, tai niekad asmeniškai nedomino Karmako. „Aš niekad nemėgau komandinės veiklos nei tikrame gyvenime, nei žaidimuose“.

Visi grafiniai stebuklai reikalauja ir dar vienos aukos — laiko. *Doom III* kuriamas jau tris metus ir Karmakas visą laiką kovoja, stengdamasis išlaikyti trumpus dizaino ciklus. Naujas variklis leidžia kūrėjams matyti lygio apšvietimą realiu laiku, o ne laukti, kol jis bus sukompiliuotas, tačiau laiko santaupas „suvalgo“ detalizacija. Kūrėjams vėl reikia kažką paaukoti, kad sutaupytų laiko. Detalumas, kuriuo pasižymi modeliai, sukelia didelį galvos skausmą animatoriams. Jų uždavinys — priversti judėti modelius taip tikroviškai, kaip jie atrodo, o tai — daugybė darbo. *Doom III* dizainas leidžia apeiti šią problemą.



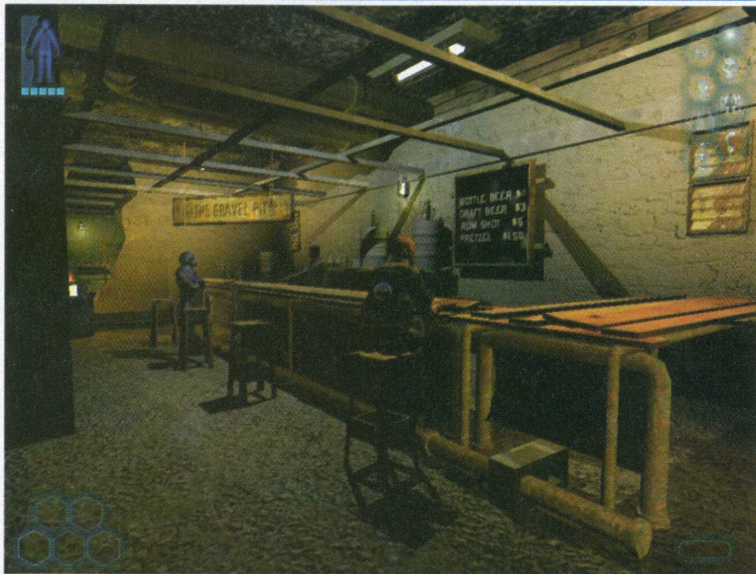
Beveik visi žaidime sutikti priešai bus demonai ar mutantai. Niekas nežino, kaip demonas turi judėti, tad animatoriai turi daugiau laisvės. Panašiai ir su žmogiškom būtybėm: dauguma jų yra zombiai ar lavonai, tad jų keistas ir nerangus judėjimas netgi būtinas.

Gaila, tačiau apie žaidimo istoriją ir siužetą nieko atskleista nebuvo. Sprendžiant iš filmuko, žaidimo istorija bus panaši į originaliojo *Doom*. Mokslininkams bandant sukurti kažkokius vartus, atsitinka katastrofa ir iš visų pusių pradeda veržtis monstrai. Labai įdomu, kiek svarbi istorija bus žaidime, kiek dėmesio bus skirta siužetiniams vingiams ir kaip tai bus susieta su pačiu „geimplėjumi“.

Laikas parodys, ar grafiniai *Doom III* patobulinimai pateisino žaidimo, kurių pagrindu jis ir buvo sukurtas, sprendimus. Tačiau nėra abejonių, kad kai žaidimas pasirodys, išvysime didžiulį šuolį į priekį erdvių vaizdavimo realiame laike srityje.

Deus Ex: Invisible War

Kompanija *Eidos* šiemet siūlo kelis rimtus ir baisiai laukiamus tęsinius. Pradėkime nuo žaidimo, įnešusio nemaža sumaišties FPS žanre. *Deus Ex* buvo sukrečiantis žaidimas ir turėjo didžiulę sėkmę, todėl tęsinys neišvengiamas. *Deus Ex: Invisible War* tenka sunki užduotis ne tik išlaikyti aukštus standartus, bet ir pateikti kažką naujo. Rodos, jam tai pavyksta.







Antrajame futuristiniame nuotykyje ir vėl valdysite nano–augmėntuotą agentą *Alex D.* Keliaudami per lygius, kaip ir pirmajame žaidime, galėsite kibernetiškai tobulinti savo veikėją (pasinaudoti vadinamais biomodais) ir taip atlikti antžmogiškas užduotis. Daugelis pirmojo žaidimo biomodų dabar sukombinuoti ir suteikia daugybę naujų patobulinimų. Prie šiurkščios, slegiančios artimos ateities atmosferos pritampa keletas juodosios rinkos modų, kurie yra tiesiog blogis. Pavyzdžiui, vienas iš šių biomodų yra dronas, kuris paleistas suėda lavonus ir absorbuotą materiją paverčia į sveikatos energiją. Taip, pone Dahlmeri, tai reiškia, kad praktiškai galite „ėsti" kritusius priešus. Kūrėjai taip pat mums žada suteikti galimybę užvaldyti kai kuriuos sutiktus robotus ir naudotis jais atakose. Taip nesunkiai ne tik iššaudysite priešus, bet ir galėsite šnipinėti juos, išsiaiškinti patrulių budėjimo kelius ir klausytis slaptų pokalbių.

Veikėjui įgaunant patirties, galima rinktis — pirkti ar prisiauginti (augmentuoti) skirtingus biomodų tipus. Kiekvienas biomodas turi tris galios lygius. Kylant kiekvieno implanto lygiui, atrakinsite papildomas šio įgūdžio išnaudojimo galimybes. Pavyzdžiui, patobulinęs savo kiberakis, vei-



kėjas ribotu atstumu matys kiaurai sienas. Žaidėjas pagal norus ir žaidimo stilių galės visiškai prisitaikyti veikėją — kol kas tokio dalyko FPS žanre nematėme.

Būtent pritaikymas ir adaptavimas yra vieni iš pagrindinių *Invisible War* skiriamųjų ženklų. Kiekvienas antrojo *Deus Ex* lygis sukurtas taip, kad situaciją galima būtų išspręsti keliais būdais. Jei žaidėjai nori sukelti konfliktą ir pakovoti, jie gali pulti sunkiais ginklais ir išspręsti problemą agresyvia jėga. Jei žaidėjai nusprendžia, kad priešas per stiprus, gali naudoti *stealth* ir pabandyti nepastebėti prasėlinti pro jį. Kai kuriose situacijose žaidėjai gali bendrauti su NPC veikėjais ir įkalbėję ar papirkę juos nusigauti iki tikslo. Be skirtingų metodų, tikslą galima pasiekti ir skirtingais keliais. Didžiuliame žemėlapyje žaidėjai gali išsirinkti jų manymu tinkamiausią kelią ir suplanuoti savo kelionę iki tikslo.

Grafikos variklis, be abejo, buvo patobulintas nuo pirmojo *Deus Ex*. Žinoma, jis nesiekia tokių aukštumų, kaip kad *Doom III*, tačiau žaidimas atrodo labai pagarbiai. Sėlindami žaidėjai tikrai pastebės gerai atrodančius šviesos ir šešėlių efektus.





Pasak *Ion Storm*, *Invisible War* nebus toks ilgas, kaip kiek užtęstas pirmasis žaidimas. Nauji lygiai nebus tokie didžiuliai, tačiau juose bus daug tankiau išdėstyti misijų tikslai ir veikėjai, su kuriais reikės bendrauti. Kadangi lygiai bus mažesni, neteks klajoti iš vieno galo į kitą, tad žaidimas turėtų būti kiek greitesnis ir žymiai aktyvesnis.

Žaidėjų publika jau seniai laukia šio nepaprasto žaidimo tęsinio. Kūrėjai žada, kad Deus *Ex: Invisible War* pasirodys jau spalio mėnesį.

Deus Ex INVISIBLE WAR



Commandos 3: Destination Berlin

Pyro studijai pavyko sukurti ir vieną sudėtingiausių žaidimų serijų. Tie, kurie sugebėjo įveikti sudėtingas slaptas žaidimo misijas, puikiai atsiliepė apie žaidimą. _Commandos 3_ keliauja dar toliau ir tiesiog bloškia savo pirmtakus lauk.

Pirmas žaidimo smūgis yra jo vaizdai. *Commandos 3* fonai tiesiog stulbinantys ir pralenkia bet ką, iki šiol matytą RTS žaidime. Be didžiulių lauko aplinkų, žaidėjai galės patekti ir į pastatus, bunkerius ir net traukinio vagonus. Žaidimo variklis yra smarkiai perdirbtas, daugiau nei pusė jo — naujas, po *Commandos 2* sukurtas darbas. Dabar kambarius bus galima pritraukti ir atitolinti, apsukti 360 laipsnių kampu. Visi veikėjai ir automobiliai sukurti 3D aplinkoje. Patobulinus variklį, dizaineriams atsirišo rankos ir dabar jie gali į lygį įdėti daug daugiau veikėjų. Pavyzdžiui, misijoje, vykstančioje pačioje Berlyno širdyje, tenka sėlinti ir saugotis beveik 300 karių. Be to, visi misijos pristatymai parodomi įspūdingoje animacijos scenoje.



Commandos 3 „geimplėjus" patobulintas dviem būdais. Pirmiausia, praplėstas komandosų arsenalas ir jame dabar yra daugiau agresyvių ginklų. Būrys dabar turi daugiau galimybių puldamas dirbti kartu: ginti pastatus nuo didžiulių vokiečių būrių, o kitu atveju viską išsprogdinti. Kitas pagrindinis pokytis — žaidimo greitis. Ankstesniuose *Commandos* serijose nuolat tekdavo valandų valandas kruopščiai vykdyti misijas. Trečiajame žaidime labiau jausime nuolatinį judėjimą į priekį, nes žemėlapiai bus sudalinti į trumpesnius etapus. Be to, veiksmo ir įtampos pridės ir priešų bombardavimo antpuoliai. Bet kurią akimirką gali atskristi nacių bombonešis ir visiškai pakeisti dabartinį kraštovaizdį, taip sugriaudamas mūsų planus. Žaidėjams teks sugalvoti keletą atakos planų ir keisti strategiją pačios misijos metu.



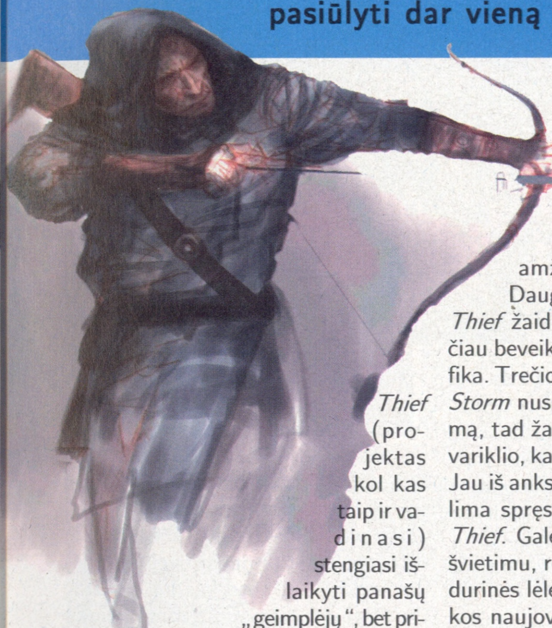
Commandos 3 padalytas į 3 skirtingas kampanijas: Stalingradą, Centrinę Europą ir Normandiją. Kampanijos, kaip ir ankstesni žaidimai, turėtų būti ilgos ir „užvedančios". Kiekvienoje šių kampanijų rasime naujus misijų tipus, tokius, kaip pasala ir šturmas. Kiekvienos kampanijos pabaigoje bus „lygio bosas", kurį žaidėjai turės nugalėti, kad pasiektų pergalę. Nors kampanijas galima bus žaisti bet kokia tvarka, žaidėjai pastebės, kad vienoje kampanijoje yra užuominų apie kitą.

Be vieno žaidėjo režimo, žaidime bus ir keletas daugelio vartotojų režimo savybių. Suplanuoti keli režimai, kurie turėtų veikti kitaip, nei tradiciniai RTS mačai. Be abejo, bus varžybų ir bendradarbiavimo režimai, tačiau svarbiausia tai, kad kiekvienas žaidėjas galės valdyti tik vieną komandosą. *Pyro* mano, kad žaidėjai taip geriausiai sugebės veikti realiu laiku. Veikti ne visada teks vienam, žaidime bus ir paprastų karių, kuriuos bus galima naudoti kartu su komandosais.

Nauja stulbinanti išvaizda, naujas intensyvus ir kovingas „geiplėjus", ilgametė tvirta reputacija. Rodos *Commandos 3* turi viską, kad taptų puikiu hitu. Reikia tik sulaukti rudens ir įsitikinti patiems.

Thief III

Praėjo nemažai laiko nuo tada, kai paskutinį kartą buvome susitikę su vienu iš rimčiausių *Eidos* herojumi — meistrišku vagimi Garetu. Ilgai tylėję *Ion Storm Austin* nusprendė, kad jiems dar per mažai vagies nuotykių ir nori mums pasiūlyti dar vieną *Thief* dalį.



Thief (projektas kol kas taip ir vadinasi) stengiasi išlaikyti panašų „geimplėjų", bet prideda kelis naujus triukus ir visiškai naują variklį. Žaidimas bus tiesioginis ankstesniųjų vagies nuotykių tęsinys — istorija prasidės šiek tiek vėliau po *Thief 2* pabaigos. Garetui teks sustabdyti senovinę pranašystę, kuri pasakoja apie tamsiojo amžiaus įsigalėjimą ir, žinoma, šio proceso metu prisipildyti kišenes. Nesijaudinkite, mūsų herojuje neprabilo sąžinė ar rūpestis kitais, paprasčiausiai vogti tamsiajame amžiuje tapo daug sunkiau.

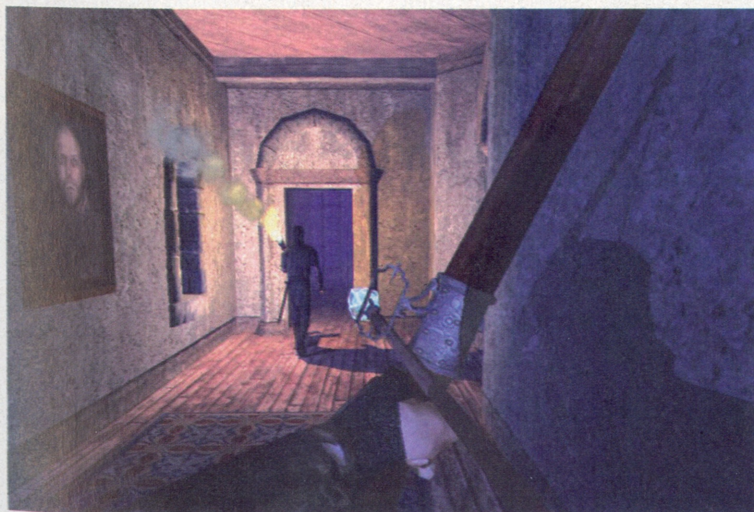
Daugeliui žaidėjų be galo patiko *Thief* žaidimų istorija ir veiksmas, tačiau beveik visi skundėsi per sena grafika. Trečioje *Thief* reinkarnacijoje *Ion Storm* nusprendė ištaisyti ir šį trūkumą, tad žaidimą perkėlė ant to paties variklio, kaip ir *Deus Ex: Invisible War*. Jau iš ankstyvųjų žaidimo treilerių galima spręsti kaip įtikinamai atrodys *Thief*. Galėsime džiaugtis tūriniu apšvietimu, realaus laiko šešėliais, „skudurinės lėlės" fizika ir kitomis technikos naujovėmis.

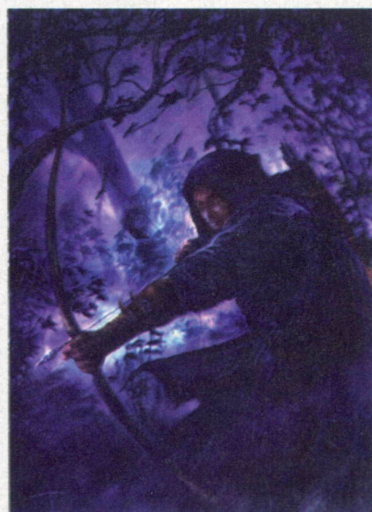
Palyginti su *Thief 2: The Metal Age*, trečiojoje serijoje Garetas daugiau bendraus su žmonėmis, o fantastinių monstrų ir mechaninių mašinų išvysime labai nedaug. Kad atsilygintų už monstriškų priešininkų trūkumą, kūrėjai smarkiai patobulino žmonių DI. Dabar ieškodami įsibrovėlių sargybiniai elgiasi protingiau ir intuityviau. Pavyzdžiui, sargybinis, įėjęs į kambarį, kuriame gali matyti visur, išskyrus už stalo, būtinai patikrins tą vietą prieš išeidamas. Norint įveikti apsaugą, šiame žaidime žaidėjui teks veikti greičiau, galvoti „ant kojų" ir daugiau improvizuoti, nei ankstesnėse serijose.

Pats Garetas taip pat nelaukė sudėjęs rankų nuo Metalo amžiaus. Jis išmoko naujų triukų, kurių tik keletas buvo pademonstruota parodos metu. Gareto trumpąjį kardą pakeitė patogesnis ir efektyvesnis durklas. Durims atrakinti dabar vagis naudojasi specialiu įtaisu, kuris veikia ne automatiškai, o yra valdomas paties žaidėjo. Smagiausia nauja Gareto savybė — laipiojimas sienomis. Vagis gali lipti beveik visais paviršiais. Taip atsiranda nauji įsibrovimo ir pabėgimo keliai. Išmeksite sargybiniams akinančią bombą, lipkite viršun ir sargybiniai arba visiškai nepastebės jūsų, arba nesugebės paskui jus sekti.

Žaidime rasite ir daugelį pažįstamų atributų. Misijų struktūra, grobio rinkimas, ekspertiniai režimai su griežtomis pergalės sąlygomis ir kiti dalykai veiks panašiai, kaip ir ankstesniuose *Thief* žaidimuose.

Thief niekada nebuvo standartiniu FPS žaidimu ir trečioji dalis netaps išimtimi. Didesni protingų priešų kiekiai turėtų pradžiuginti serijos veteranus ir naujus žaidėjus, ieškančius kitokios žaidimo patirties. Kada tiksliai išeis trečiasis *Thief* neaišku, tačiau kūrėjai žada, kad turėtų pasirodyti rudenį.





Black & White II

Parodos metu pristatyta speciali naujojo *Black & White II* „technologijų mišinio" versija, o dizaineris *Pyteris Mulinox* atskleidė studijos *Lionhead* planus antrajam dievo žaidimui.

Black & White II daug smarkiau išryškins didelio masto karus, nei pirmasis žaidimas. Žinoma, vis dar būsite dievas, tačiau daug svarbesnė taps galimybė paveikti silpnų žmogelių gyvenimus. Jūsų veiksmai labiau įtakos turimas valdas ir gigantiškų gyvūnų pasaulį. Nusprendusių tapti piktuoju dievu žemės taps nederlingos, nuvys medžiai ir kita augmenija. Jei būsite geraširdis dievas, žemės žaliuos ir pasipuoš žiedais. Nuo jūsų veiksmų priklausys ir valdomo gyvūno išvaizda: jis galės augti, mažėti, plonėti, storėti, keisti veido išraiškas, parodančias jo blogį/gėrį.

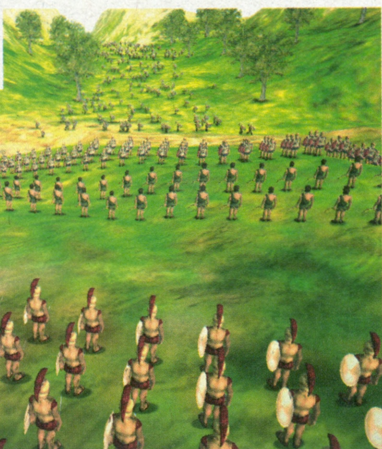
Antrajame *Black & White* galėsite statyti didesnius, geriau išvystytus miestus. Išskirtiniai pastatai ir struktūros padės žmonėms sparčiau plėtoti ekonomiką, apsauginės sienos saugos nuo priešų įsiveržimų, o gėlių sodai ir kiti dekoratyviniai elementai suteiks miestelėnams džiaugsmo. Taip atsiras dar viena galimybė plėsti teritoriją: žmonės iš gretimų gyvenviečių gali patys įsikelti į gražius jūsų miestus.



Didesnis dėmesys žaidime teks ir karinėms struktūroms. Galėsite greitai ir be vargo samdyti karius, jungti skirtingus elementus į būrius bei prie jų priderinti kai kuriuos objektus. Taip atsiras daugybė įdomių taktinių galimybių. Išlaikyti tvirtą apsaugą ir sukurti galingą puolimo jėgą padės ir naujas resursas — rūda. Jos reikės statyti sienoms ir kurti armijoms.

Black & White II rasime aštuonis „epinius stebuklus" arba didžiuosius burtus. Stebuklai yra didžiuliai bokštai, veikiantys kaip epinių stebuklų kanalai. Kaip ir visa kita žaidime, stebuklų išvaizda keisis priklausomai nuo jūsų asmenybės. Žaiskite kaip geras dievas, ir stebuklas bus auksinis bei tviskantis, pasiduokite į tamsiąją pusę, ir stebuklo išvaizda primins siaubo filmų dekoracijas. Burtai yra išties galingi. Pavyzdžiui, pasinaudoję Sirena, galite pritraukti žmones į vieną vietą ir užpulti juos arba apsupę sienomis įkalinti.

Tobulinama ir vartotojo sąsaja. Įdomiausias papildymas — „daugiarankis" paėmimas, leidžiantis pagriebti daugiau nei vieną objektą ar žmogų vienu metu. Iš jūsų rankos išsiveržia tarsi atvirkščias tornado ir siurbia viską, kas pakeliui. Naudodamiesi šia savybe galėsite surinkti ir specifinius objektus. Pavyzdžiui, iš žmonių išsirinkti tik vyrus armijai arba iš medžių — tik ąžuolus, naudingesnius statyboms.



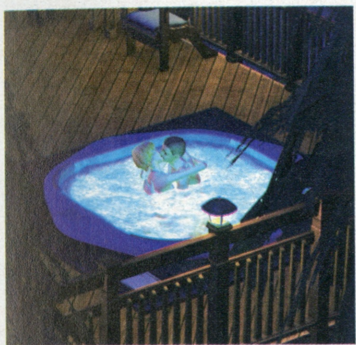
Black & White II žaidime ypatingas dėmesys skirtas detalėms. Grafika ne tik graži, bet ir atlieka tam tikras funkcijas. Pavyzdžiui, atskiri žolės stiebeliai nesukurti šiaip sau. Per žolę praėjus vienam veikėjui, jie nusilenkia, bet netrukus vėl atsistato. Praėjus grupei, stiebeliai lieka prigludę ilgiau, o nuo armijos žingsnių žolė visai sunyksta. Taip, priklausomai nuo to, kiek žmonių vaikščios, dažniausiai naudojami maršrutai ilgainiui taps keliais, o keliai — gatvėmis.

Pyteris Mulinoks ir Lionhead neatskleidė, kada tiksliai pasirodys žaidimas. Ko gero, jį išvysime ne anksčiau 2004–ųjų.



The Sims 2

Kompanijai *Maxis* teko didžiulė našta ir atsakomybė. Jie turi sukurti sėkmingą geriausio visų laikų AK žaidimo *The Sims* tęsinį. Ką gi galima dar patobulinti šiame unikaliame ir visą pasaulį tiesiog pakerėjusiame žaidime? Pasirodo, žaidimų galimybėms ribų nėra.







Pradėkime nuo išvaizdos. Parodos metu demonstruoti *Sims 2* vaizdai išties nuostabūs. Viskas sukurta trimatėje erdvėje, veikėjų modeliai daug detalesni, o veido išraiškos ir judėjimas tikroviškesni. Trumpai tariant, *simsai* šį kartą dar labiau primins mus su jumis :). Sąsaja beveik nepakito, tačiau atsirado keli nauji poreikiai. „Socialinis" poreikis dabar išskaidytas į „šeimos" ir „draugų", pridėtas „proto" motyvas.

Žaidimo procesas iš esmės bus toks pat, kaip anksčiau: kursite ir valdysite savo mažuosius žmogučius, rūpinsitės jais ir skatinsite bendrauti. Statysite namus ir užpildysite juos įvairiausiais daiktais. Šioje vietoje kūrėjai nenori nieko sugadinti, o tiesiog bando praplėsti originalų žaidimą.

Nors žaidimo esmė išlieka ta pati, *Sims 2* įmeta ir nemažai naujovių, kurios stipriai atsilieps žaidimo eigoje. Ryškiausias pokytis — *simsų* amžius. Taip, jie nebėra „užspęsti laike" ir žaidžiant keičiasi jų amžius. *Simsai* savo gyvenime pereina šešis skirtingus vystymosi etapus. Pradžioje jie yra kūdikiai, vėliau — mažamečiai, tik vaikščioti pramokę vaikai, vyresni vaikai, paaugliai, suaugusieji ir galiausiai senukai. *Simsų* elgesys priklausys nuo to, kurioje stadijoje jie yra.

Įdomu tai, kad *simsams* susituokus ir susilaukus vaikų, atžalos ne tik paveldės jų vidines savybes, bet ir išvaizdą. *Maxis* smarkiai padirbėjo kurdama naują veidų gamybos technologiją, tad *simsą* sukurti galima tiksliai tokį, kokį norite. Neaišku, kokiu principu veikia maišymo technologija (genetikos nenagrinėsime :)), tačiau vaikai yra išties panašūs į bent vieną iš savo tėvelių. Be to, jie paveldi ir tėvų įgūdžius. Pavyzdžiui, jei *simsas* pakankamai toli nukeliauja karjeros keliu, jam suteikiamas apdovanojimas, leidžiantis toliau tobulinti jo įgūdžius. Dar geriau, to *simso* vaikas gali taip pat naudotis šiuo apdovanojimu ir taip pat tobulėti. Taip galima kurti specialias „šeimos savybes" ir perduoti jas iš kartos į kartą.

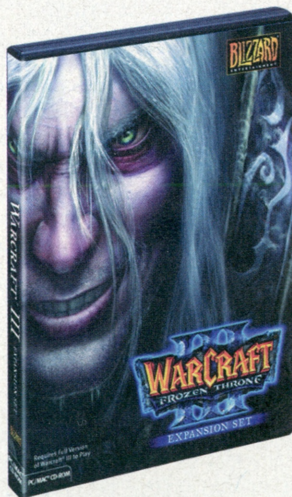
Kūrėjai žaidimui sugalvojo ir dar vieną papildymą. Dabar mūsų tikslas bus pasiekti kuo aukštesnį „gyvenimo rezultatą". Taip *Maxis* ne siekia mus priversti žaisti tam tikru būdu, o tiesiog verčia mus kažką daryti. Gyvenimo rezultatas didės įvykus svarbiems dalykams: susituokus, gavus naują ar praradus darbą, mirus artimam žmogui ir kitais „esminiais gyvenimo momentais". Kūrėjai labai puikiai žino — geriausia *Sims* savybė ta, kad nėra jokio teisingo kelio pražaisti žaidimą, tad pridėję „gyvenimo rezultatą" jie tik padrąsina žaidėjus eksperimentuoti ir linksmintis.

Kaip ir gyrėsi kūrėjai, „nauja *Sims* karta" (ar netgi kartos) iš tiesų atkeliauja. Ar jiems pavyks įgyvendinti visus šiuos sumanymus nesugadinant originaliojo žaidimo, o padarant jį dar įdomesniu, sužinosime tik kitais metais.



8 Nauji kariai · 9 Nauji herojai · 26 Naujos misijos

Nesibaigianti strategija



EXPANSION SET



BLIZZARD.COM



PREVIEW CLUB



The Hulk

Demonstracinė versija
http://hulk.vu-games.com/
Išleidimo data: 2003-06-13
Kūrėjas: Radical Entertainment
Leidėjas: Universal Interactive
Žanras: nesustabdomo veiksmo

Geri laikai atėjo komiksų veikėjams. Dauguma jų iš savo popierinių knygelių lenda lauk į kino ir kompiuterių ekranus. Spaidermenas, X–Menai, Supermenas ir kiti „-menai" tiesiog puola žaidėjus ir liepia jiems kovoti prieš blogį. Tuo pačiu keliu keliauja ir kitas komiksų herojus — žaliasis monstras *Hulk*. Rugpjūčio mėnesį išvysime jį kino teatruose, o iki tol jis siautės AK žaidime.

REZIDENTAS

Jei dar neteko girdėti apie šią žalią pabaisą, prašom, šiek tiek istorijos. Mokslininkas Briusas Baneris prisisiurbė kažkokios gama radiacijos ir dabar supykęs ar susinervinęs jis pasiverčia į didelį žalią monstrą ir tiesiog niokoja viską, kas jam pasitaiko po ranka. Žinoma, pačiam mokslininkui tai labai nepatinka, tad jo misija yra rasti priešnuodį šiai ligai ir atsikratyti savo „žaliojo aš".

Žaidimas prasideda atkurdamas vieną iš svarbiausių filmo scenų (nesijaudinkit, tai nieko nesugadins :)). Briusas Baneris pasižiūri į save veidrodyje, pamato piktą „žaliojo aš" atvaizdą, kuris staigiai išlenda iš veidrodžio ir dusina jį. Tada pasaulis pažaliuoja, Halkas prasiveržia pro sieną ir ieško, ką sudaužyti. Visai neblogas startas.

Žaidimas tiesiogiai atkartoja filmą tik šiame epizode, likusi žaidimo dalis vyksta praėjus metams po įvykių filme. Briusas tęsia paieškas, siekdamas atsikratyti Halko asmenybės, tačiau jam kelią pastoja aistringas generolas Rykeris ir piktavalis keršytojas Halkui — Lyderis.

Žaidime teks vaidinti ir mokslininką, ir Halką. Tiesa, iš apie 30–ties žaidimo lygių Briusą valdysite tik keliose misijose, o visą kitą laiką siautėsite su Halku. Žaidimas labai skiriasi valdant mokslininką ar Halką. Briusas steng-


Ką, nelaukėt?!

sis visur patekti nepastebėtas, jam teks spręsti įvairius sudėtingus galvosūkius bei stengtis nesupykti ir nepažaliuoti. Žinoma, veiksmas šiuose lygiuose bus daug lėtesnis, tačiau kūrėjai tikina, kad žaidimui tai ne tik nepakenks, o pridės papildomos vertės. Juk reikia retkarčiais atsipūsti nuo siautėjimo.

Demonstracinėje versijoje, deja galėsite pasismaginti tik su Halku. Iš tiesų, demonstracinė versija tik akies krašteliu leidžia pamatyti, koks bus žaidimas — ji labai trumpa. Nepaisant to, galėsite išbandyti ir pajusti Halko jėgą. Tik pradėjus žaisti, jums į nagus pradeda lįsti kareiviai, o aplinkui pilna objektų, kuriais pasinaudojus tuos kareivius galima nukenksminti.

Halkas gali atlikti daugiau nei 40 judesių. Žinoma, demonstracinėje versijoje visų jų neišvysime, bet keletą smagių manevrų atlikti galima. Monstro atakos susideda iš trijų veiksmų: smūgių, gama atakų ir specialiųjų atakų. Smūgiai, kaip ir reikia tikėtis, labai galingi ir veiksmingi. Be to, jie priklauso nuo išlaikymo: kuo ilgiau laikysime mygtuką prieš jį atleidžiant, tuo galingesnė bus ataka.

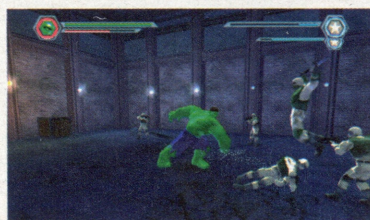
Smagiausia žaidimo savybė — galimybė naudotis aplinkiniais daiktais. Visus aplink esančius objektus: automobilį, cemento blokus, stulpus ir kitas detales. Įsivaizduokite: pasiimate automobilį ir trankote juo kareivėliams per galvas. Tiesiog smagu. Beje, pačius kareivėlius jis irgi gali pasigriebti ir trankyti į žemę, daužyti juos galva ir svaidyti kaip šapelius.

Kovojant svarbus yra įniršio matuoklis. Kuo daugiau žmonių jus atakuoja, tuo piktesnis tampate ir užsipildžius įniršio matuokliui Halkas pradeda žaliai šviesti. Šiame įsiutimo režime Halkas yra galingesnis ir beveik nepažeidžiamas. Be to, šiuo metu galite atlikti specialius superjudesius.



Kaip Halkas stogą griovė...

Žaidime naudojama taikymosi sistema nėra automatinė. Halkas gali pasirinkti kurį taikinį ar objektą ir lengvai juos keisti. Tokia laisvė yra daug patogesnė ir suteikia daugiau galimybių. Kita įprasta tokių žaidimų problema — kamera — čia irgi veikia tvarkingai.





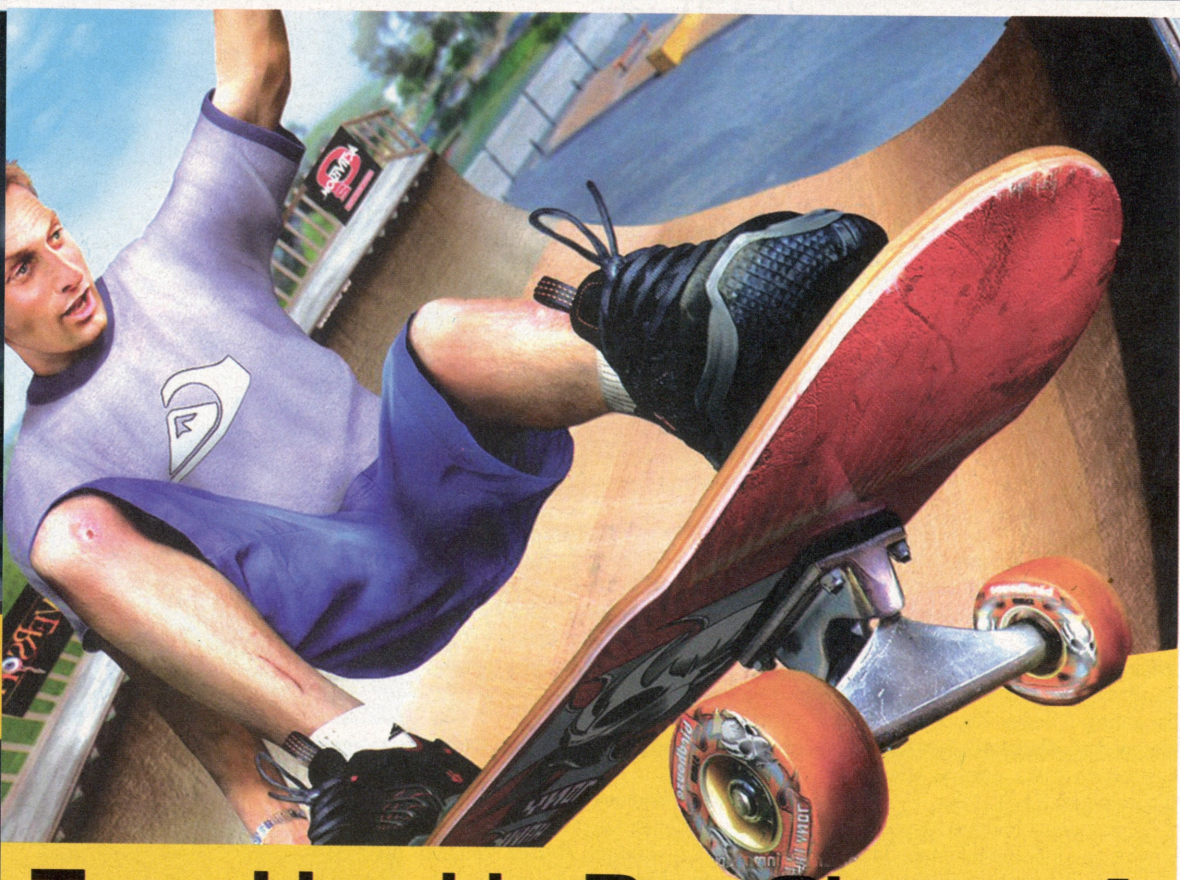
Nors *Hulk* kilęs iš *Marvel* komiksų serijos, žaidimas kurtas pagal kino licenciją. Tad žaidime išvysite daugelį smulkmenų iš filmo, be to, veikėjo balsą įgarsins aktorius Erikas Bana, filme vaidinantis Briusą Banerį. Reikia tikėtis, žaidimas, kaip ir įprasta tokiais atvejais, pateiks ir daugiau siurprizų ir šaunių ekstra dalykėlių.

Hulk grafika yra unikali. Jo stilių apibūdinti galima kaip tipišką 3D žaidimą, „apipaišytą" *cel–shading* technologija. Žaidimas išties neatrodo panašus į jokį kitą. Jis sunkesnis ir tvirtesnis už matytus *cel–shading* žaidimus, tačiau kartu ir sugeba perteikti komiksų knygos išvaizdą.


Oj, koks aš stiprus... ir nelengvas!







Tony Hawk's Pro Skater 4

Demonstracinė versija
www.aspyr.com/mini-sites/thps4/
Išleidimo data: nepaskelbta
Kurėjas: Neversoft Entertainment
Leidėjas: Aspyr
Žanras: Sportas

Vis dėl to tai įvyko! Geriausias visų laikų riedlenčių žaidimas vėl atkeliauja PC žaidėjams į nagus. Ilgalaikė *Mac* žaidimų leidėja *Aspyr Media* apsiėmė perkelti *Tony Hawk's Pro Skater 4* žaidimą į PC. *Activision*, išleidusi ankstesnių dviejų serijų PC versijas, šį kartą nusprendė darbą perleisti kompanijai, perkėlusiai ne vieną *Activision* žaidimą į *Mac* kompiuterius. Rizikingas žingsnis? Be abejo, tačiau sprendžiant iš to, ką turime, tikrai teisingas.

REZIDENTAS

O turime po ranka demonstracinę ketvirtosios Tonio reinkarnacijos versiją. Beje, atleiskite, kad nesupažindinau su ponu Toniu, tiesiog manau, jog visi jį pažįsta. Sportininkas, laimėjęs daugelį riedlenčių turnyrų, leido save „perkelti" į žaidimą ir tapo be galo populiarus tarp žaidėjų.

Tony Hawk's Pro Skater 4 didelės revoliucijos nesukuria — vėl važinėsimės riedlente ir atlikinėsime begalę triukų. Tačiau žaidimas yra patobulintas, patvarkyti keli jo veikimo principai ir kitos detalės. Svarbiausia naujovė — perdirbta tikslų sistema. Kūrėjai nusprendė išmesti dviejų minučių laiko ribojimus ir dabar galime nevaržomai lakstyti po didžiulius lygius. Nebūtina pasiekti visų tikslų ar įvykdyti visus triukus per tam skirtą laiką. Vietoj to, užėjus norui galite prisiartinti prie tam tikrų žaidimo veikėjų, tiesiog būnančių lygiuose ir iš jų gauti vieną ar kitą tikslą. Tikslai iš tiesų įdomūs ir neapsiriboja tik kažkokio triuko atlikimu ar taškų surinkimu. Dažniausiai teks surankioti raides, sudėti žodžius, sulaužyti objektus ir panašiai. Kai kurie tikslai netgi turi mini siužetą. Pavyzdžiui, reikia greitai perspėti kitus riedlentininkus, kol jų „nesupakavo" policininkas. Demonstracinėje versijoje galime rinktis iš 16 tikslų viename lygyje, o pilname žaidime devyniuose lygiuose teks įveikti apie 200 tikslų. Nemažai darbelio. Įveikus tikslus, be abejo, gauname apdovanojimų: pinigų, naujų triukų, statistikos taškų ir panašiai.

Žaidimo pagrindas, žinoma, yra triukai. *Tony Hawk's Pro Skater 4* rasite praktiškai visus tikrovėje riedlentinin-

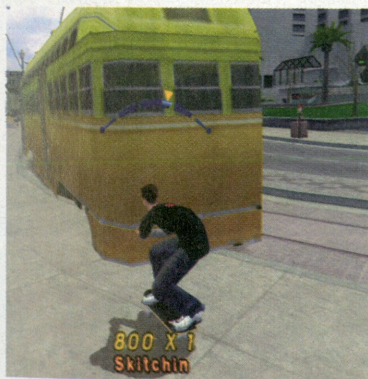
kų atliekamus triukus bei daugybę „išpūstų" nerealių akrobatinių grožybių. Svarbiausias 4–osios dalies įnašas į triukų sistemą — stuburo valdymas (*spine transfer*). Pakilę į orą galite keisti kryptį ir taip atlikti sudėtingesnius šuolius bei įveikti kliūtis. Žaidusiems *Tony Hawk* iš naujo mokytis nereikės — dauguma triukų atliekama panašiai kaip ir anksčiau, tik yra keli papildymai. Galima atlikti ne tik dvigubus ir trigubus spyrio triukus, bet ir pagriebimo triukus (pvz., užsikabinti už važiuojančio automobilio). Kiekvienas iš sportininkų turi ir keletą savo specialių triukų.

Žaidimo lygiai žada būti išties nemaži. Demonstracinėje versijoje važinėjamės po pirmąjį *College* lygį, kuris sudarytas iš įvairių skirtingų vietų: ilgos gatvės, riedlentininkų aikštelės su rampom, parko su tilteliais ir nuvirtusiais medžiais, sporto aikštelės, kuriame žmonės žaidžia krepšinį ir tenisą, galybės laiptų, garažo ir kitų išorinės ir vidaus patalpų. Visur pilna rampų, sienų, atbrailų, turėklų ir kitokių objektų, kuriais pasinaudojus galima atlikti įmantriausius triukus. Nustebino tai, kad galima įvažiuoti į pastatą ir išdaužius langus iššokti atgal į lauką.

Beje, kūrėjai sugalvojo pasilinksminti ir lygyje įdėjo teniso žaidimą. Privažiavę prie teniso korto, galite sulošti partiją. Žaidimukas labai supaprastintas ir sunkiai valdomas. Vienintelis įdomumas tas, kad kamuoliuką mušinėjate su riedlente. Neaišku, ar iš to yra kokios naudos, nes niekaip nepavyko laimėti. Prastas tenisininkas iš Tonio, verčiau jau tegul važinėjasi riedlente :).

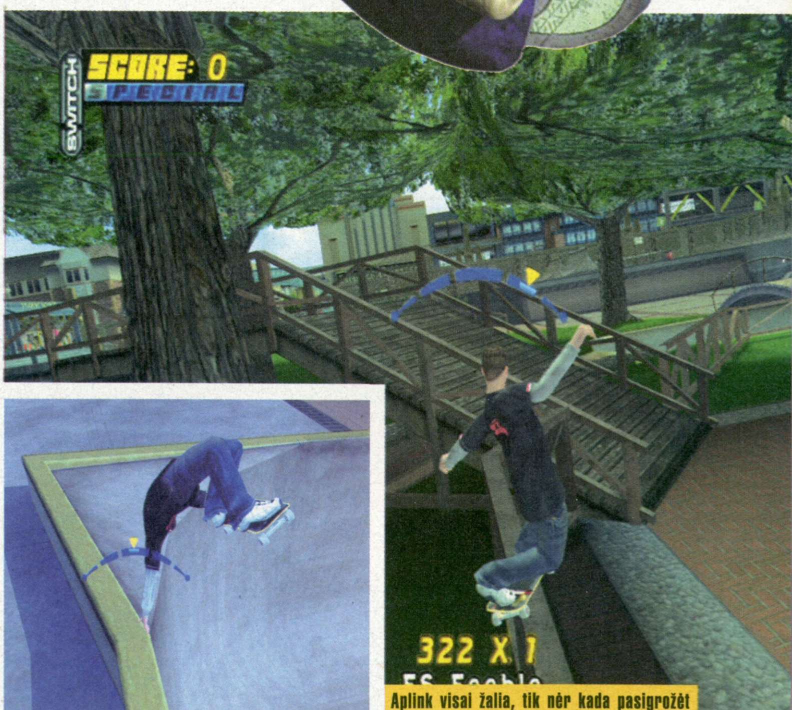
Tony Hawk atrodo labai kietai. *Aspyr* iš peties padirbėjo perkeldama žaidimą į PC dėžutę. Smagiausiai, be abejo, atrodo pavykę ar nepavykę triukai. Pavykus džiaugiamės akrobatiniais veikėjo judesiais ir besisukaliojančiu aplink peizažu, o nepavykus sukandę dantis stebime, kaip sportininkas įvairiom mirtinom pozom griūna ant žemės, apsipila kraujais ir dejuoja. Patikėkite, vaizdai be galo skausmingi (jautresniems ar jaunesniems galima pažymėti, kad nerodytų kraujo). Gerai, kad žaidime nėra sveikatos matuoklio, o už tokias nelaimes tik netenkame taškų.

Tony Hawk's Pro Skater 4 — tikrai dėmesio vertas žaidimas. Dar neaišku, kada tiksliai jis pasirodys, bet aišku, kad jo verta laukti.





Svarbiausia išlaikyti pusiausvyrą



Aplink visai žalia, tik nėr kada pasigrožėt

Chaser

Demonstracinė versija
http://www.chasergame.com
Išleidimo data: 2003 liepos 3
Žanras: FPS su *Half Life* prieskoniu
Kūrėjas: *Cauldron*
Leidėjas: *JoWooD Productions*

Nežinau, ar mintis išleisti žaidimą, kurį net patys kūrėjai švelniai vadina „Įkvėptu *Half Life*" būtent dabar (kai internete tik ir kalbama apie HL2 pasirodymą), yra vykusi, tačiau netrukus *Chaser* pradės savo kelionę į parduotuvių lentynas.

NPC

XXI amžiaus pabaigoje žmonija galų gale pasiekia kosmoso aukštumas, ir įkuria kolonijas Marse. Žinoma, pati motina žemė jau nebe tokia miela, kaip mūsų dienomis, mat smarkiai besiplečianti žmonių populiacija baigia išnaudoti kone visus gamtos išteklius ir apsigyveno net negyvenamuose planetos kampeliuose. Milžiniškos pramonės kompanijos klesti, žmonės visais įmanomais būdais stengiasi palikti planetą, o milžiniškus metropolius valdo vietinės nusikalstamosios grupės. žodžiu, žmogaus gyvybė žaidime vertinama hm... apskritai nevertinama.

ŽEMĖJE IR UŽ JOS RIBŲ

Žaidime valdysime pagrindinį herojų, vadinamą *Chaser*, kuris pabunda klinikoje ir, žinoma, nebeprisimena nieko apie savo praeitį. Nuo šiol prisiminimai taps pagrindiniu mūsų tikslu. Jau pirmomis akimirkomis paaiškės, kad beveik visa, kas juda, nori mus nužudyti (be abejo tokios nelaimės priežastys slypi *Chaser* prisiminimuose).

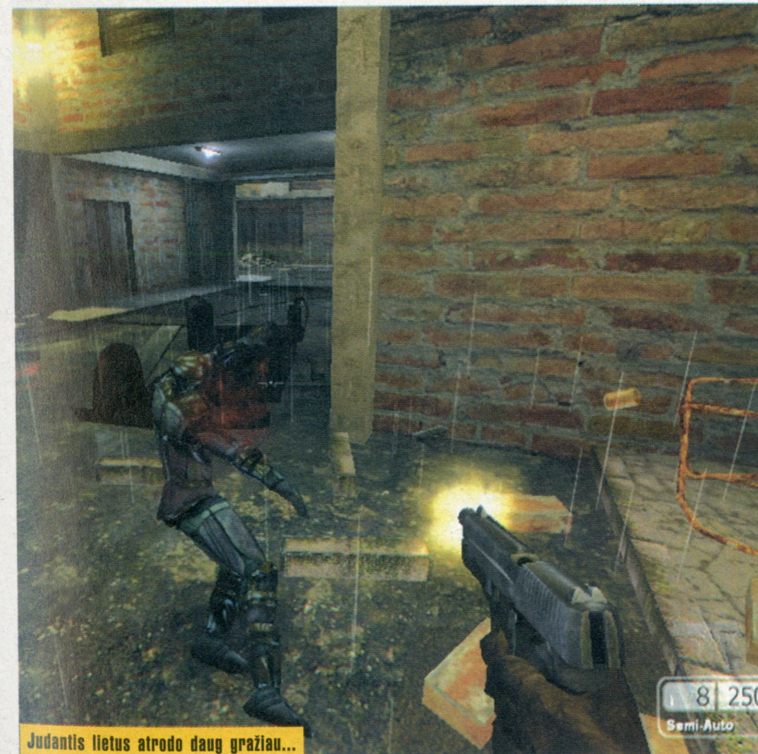
Žaidimo kūrėjai teigia, kad mūsų kelionės ieškant savosios praeities bus „nuotykių ir filmų mišinys", neapsiribojantis tik žemės ar Marso planetomis. Kūrėjai žada, kad žaidime sutiksime daug įvairių priešų (komandosai, nusikaltėliai ir t.t.) ir tam tikra prasme priklausysime mafijai. Ką gi, prieš pradedant kalbėti apie pačią demonstracinę versiją, kurią žaidėm, telieka paminėti, kad, kūrėjų teigimu, galutinėje žaidimo versijoje







Mūsų draugės mirties akimirka... Įdomu ar už ją irgi reikės keršyti?



Judantis lietus atrodo daug gražiau...

bus per 30 skirtingų lokacijų, 30 priešų tipų, apie 20 papildomų personažų ir apytiķsliai 20 valandų puikaus įtempto „geimplėjaus".

VISKĄ PRISIMINTI

Pamenu, kažkada seniai pirmą kartą bandžiau *Half–Life*, prisimenu visas mane užplūdusias emocijas. Jos buvo labai neigiamos. Žinoma, tai tebuvo pirmas įspūdis ir, ko gero, pirmieji mano žingsniai kitokio FPS link. Pirmosios akimirkos su *Chaser* kažkuo panašios. Žaidimo kūrėjai slovakai *Cauldron* savo demonstracinėje versijoje siūlo mums kelionę po mažąjį Tokiją bei jo požemius (keista, bet demonstracinėje versijoje nėra jokio filmuko ar bent jau tekstinės priešistorės). Deja, visoje demonstracinėje versijoje sutinkami tik vienos rūšies priešininkai, kažkokie antžmogiai, truputi primenantys Dartą Veiderį. Esmė tame, kad priešai labai agresyvūs ir beprotiškai taiklūs, kas jau primena HL žaidimuose matytus komandosus. O ir patys žaidimo lygiai sudėlioti taip, kad žaidėjas prieš pasiekdamas tikslą truputį pagrybautų. Tiek mieste tiek po juo esančiose kanalizacijose rasite bent kelis klaidingus posūkius ar tamsias arkas, kurių gale jūsų būtinai lauks bent pora labai piktai nusiteikusių veikėjų. Klaidžiojant po požemius, lygių dizainas išvis pasiekia viršūnę, tereikia vieną kartą pasukti klaidingu keliuku, ir mes pradedame keliauti ratu, tad galvoje pastoviai sukasi įkyri mintis „čia jau buvau", arba dar geriau — prieiname aklavietę. Esmė tame, kad pradžioje visi keliai atrodo teisingi, visur ir visada sutinkamas aršus pasipriešinimas, tad jausmas, kad nuėjau kažkur ne ten, apnikdavo tik tuomet, kai nosimi įsiremdavau į sieną arba šeštą kartą prieidavau tą pačią vietą. Kalbant apie pasipriešinimą, tikrai nustebino priešo DI. Kadangi demonstracinėje versijoje matyti lygiai susideda mažiausiai iš poros aukštų, priešai mūsų tyko visur. Dalis jų būna pasislėpę tame pačiame aukšte, kur keliaujame mes, kita dalis būna aukščiau ar žemiau mūsų. Priešai puikiai išnaudoja savo padėtį, slapstosi už kampų, dėžių, keičia pozicijas ir juda, reikia pripažinti, gan mikliai. Aukščiau ar žemiau esantys priešai naudojasi tuo, kad paprastai besidairantys žaidėjai jų nepastebi ir negailestingai taikliai šaudo; praradę tiesioginę ugnies liniją (tuo atveju, jei bandome nuo jų pasislėpti) niekšeliai paprasčiausiai nu-

šoka žemėn arba, jei mes esame antrame aukšte, stipriai atsispyrę užšoka viršun. Toks triukas mane nustebino labiausiai, mat priešai niekaip neišduoda savo nežemiško šoklumo paslapties. Žodžiu, demonstracinė žaidimo versija tikrai meta iššūkį ir kelia susidomėjimą.

DANTISTO KABINETAS

Kažkodėl žaidimo išvaizda (tiek grafika, tiek garsas) labiausiai primena būtent jį. Kiekviena meniu detalė, kiekvienas aplinkos kvadratinis metras dvelkia sterilumu ir švariu blizgesiu. Net apgriuvęs ir apleistas mažojo Tokijo rajonas nesukelia nešvaros įspūd□io. Viskas kaip kabinete pas gerą dantistą, tviska švara, surūšiuota ir tvarkingai sudėliota. Akį džiugina ir puikus apšvietimas, ir šešėliai, ir specialieji efektai, ir žliaugiantis tikrai šlapias lietus. Kiek nuvylė tai, kad žaidime nedūžta lempos, tokiu atveju mes negalime bet kada užtemdyti patalpų ir funkciją „nightvision" naudojame tik tada, kai to nori kūrėjai. Beje, pats naktinio matymo režimas atliktas tikrai puikiai, jis man pasirodė mielesnis už tą, kuriuo naudojosi Semas Fišeris (*Splinter Cell*). Priešų animacija (ypač tie nežemiški jų šuoliai) tikrai puiki. Jiems judant jaučiamas jų kūno svoris, gavę kulką priešai kol kas ne itin kreipia dėmesį, bet gal galutinėje versijoje ši klaida bus ištaisytą. Žinoma, mirdami niekšeliai pasirodo puikiai, nėra jokių įprastų mirties šokių ar agonijų, kai gavęs kulką kakton priešas geras penkias minutes maivosi ir kraiposi. *Chaser'yje* viskas paprasta, jei gavo kulką į galvą — sudribo kaip maišas, jei į pilvą ar krūtinę — blokštas smūgio skrenda kelis metrus, krenta ir daugiau jokių emocijų.

Tiesa, demonstracinėje versijoje pasitaikė ir klaidų, dalis jų nežymios, liečiančios labiau estetinę pusę, kita dalis grubesnė, galinti atbaidyti nemažą dalį žaidėjų. Kadangi žaidime daugelio tikslų pasiekiama kabarojantis į sunkiai pasiekiamas vietas, tai kiekviena pakyla ar siauras plyšys atrodo kaip išganingas kelias į tikslą. Tačiau neretai būna taip, kad pasukęs tokiu keliu beviltiškai stringi tarp dėžės ir sienos, šuolio ar pritūpimo mygtukai nustoja veikti, viskas, ką galima daryti, tai suktis vietoje. Nusivylimas tokiu atveju priklauso nuo to, kada paskutinį kartą išsaugojom žaidimą: jei tai daryta senai, norisi rautis plaukus. Vien tik demonstracinėje versijoje tokių strigimų buvo gal 10, beje, vienas jų buvo einant teisingu keliu, viename iš požemių, kai pritūpęs bandžiau pralįsti pro plyšį, pro kurį prieš tai buvau pralindęs bent porą kartų. Kitos klaidos — tai tas pats priešų nejautrumas pataikius į koją, lempų nedužimas (nors pati žaidimo aplinka gan interaktyvi), visiškai nesidrumščiantis vandens paviršius ir t.t. Kaip ten bebūtų, šios klaidos pataisomos ir belieka tikėtis, kad galutinėje versijoje jų nebus, o mes gausime puikų žaidimą.

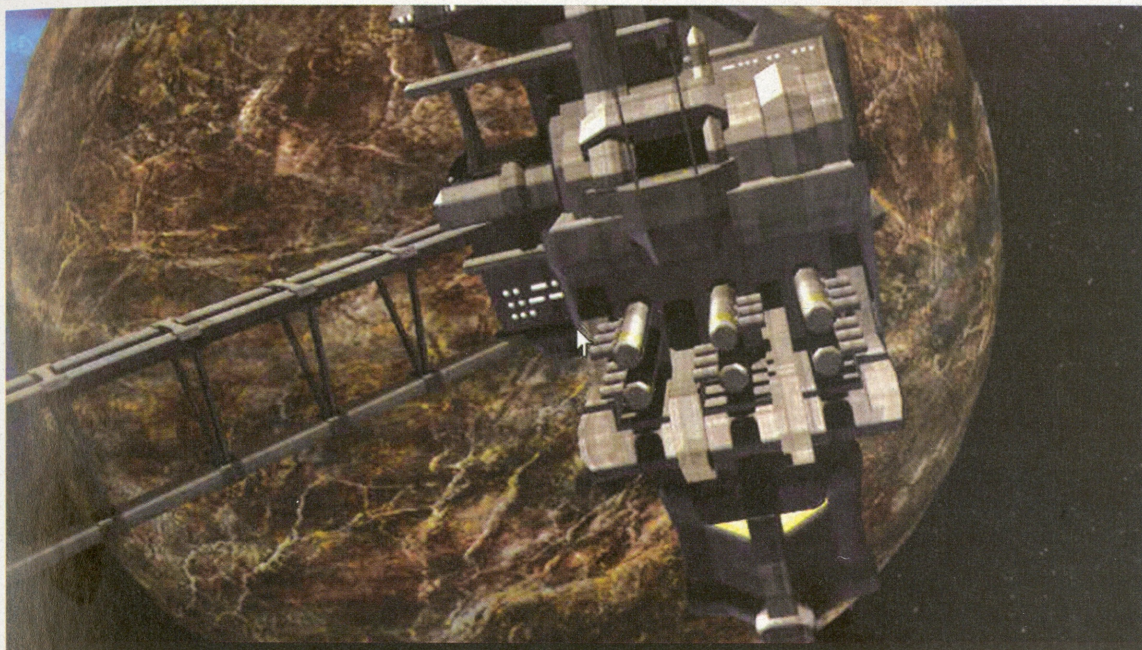
Nors ir perspėjau Darto Veiderio kolegą, kad noriu tik fotografuoti, teko išlieti daug prakaito kol priėjau taip arti











Star Trek Elite Force

NPC

VIETOJ ĮŽANGOS

Iš pavadinimo jau aišku, kad *Star Trek Elite Force 2* (toliau — STEF2) yra dar vienas tęsinys. Pirmoji žaidimo dalis, pasirodžiusi prieš trejus metus, sulaukė šiokio tokio pripažinimo (ypač JAV, tad ten gyvenantiems žaidėjams buvo sukurtas *expansion'as*) ir štai dabar, pakeitęs kūrėjus (pirmą dalį kūrė *Raven Software*), anytrasis žvaigždžių kelias bandys prasmukti į mūsų kietuosius diskus. Naujieji žaidimo kūrėjai *Ritual Entertainment* (dar žinomi kaip *CS: Condition Zero* kūrėjai), *Star Treko* darymui pasirinko *Quake III* varikliuką. *Ritual* naudojosi patobulintu Q3 varikliuku su papildomu UBER įrankių rinkiniu (šis rinkinys taip pat naudotas kuriant MOHAA bei *James Bond: Agent Under Fire* žaidimus). Žaidimo kūrėjai dievagojasi, kad būtent šis varikliukas buvo optimaliausias įrankis darbams atlikti. *Ritual* žada daug uždarų bei atvirų patalpų, daug skirtingų lokacijų bei skirtingų oro sąlygų. Nežinau, kiek jų žodžiuose tiesos, tačiau pabandžius demonstracinę versiją grafine prasme žaidimas pasirodė niūrokas, tamsus ir gal truputį nešiuolaikiškas, todėl nepatrauklus. Tiesa, personažai bei monstriukai atrodo visai neblogai, veidai lygūs, kostiumai tvarkingi. Deja, dėl šios priežasties žmonės nelabai dera su aplinka, tuo tarpu monstrai dėl specifinės savo spalvos ir baisios išvaizdos „limpa" geriau. Kalbant apie „geimplėjų", viskas tvarkoj — serialinis siužetas, standartiniai (kartais sudėtingesni) galvosūkiai, gan originalūs ginklai ir ordos ateiviškos mėsos smagiam pasišaudymui. Žodžiu, viskas, ko reikia.

Demonstracinė versija
http://www.ritual.com/EF2/index.htm
Išleidimo data: 2003 antras ketvirtis
Žanras: Futuristinis/klasikinis FPS
Kūrėjas: Ritual Entertainment
Leidėjas: Activision

Truputis vaizdų iš *Quake*, truputis monstrų iš *Unreal*, truputis „geimplėjaus" iš *Star Wars: Jedi Outcast*, ir gaunasi visai smagus žvaigždžių kelias. Bent jau man taip atrodo...



KLASIKA AR ŠIAIP NEPAVYKO?

Antroje STEF dalyje mes valdome žvaigždžių laivyno elitinės apsaugos komandos *Hazard* vadą *Aleksandrą Munro*. Šiame žaidime jo būrys priri-



Primena vėžliukus mutantus ninzes?

šamas prie *U.S.S. Enterprise* (jei neklystu, kažkas panašaus bombardavo Iraka :) NCC 1701–E laivo ir tyrinėja dar neištirtus pasaulius bei kariauja su priešiškai nusiteikusiais ateiviais. Žodžiu, be jokios abejonės mūsų laukia pačios pavojingiausios misijos visoje galaktikoje, kurios turi būti įvykdytos tam, kad išgelbėtume tą pačią galaktiką. Kosminė opera, ne kitaip. Žodžiu kūrėjai žada daug, atviras erdves, pelkynus, sniegynus bei kovas nesvarumo būklėje. Deja, demonstracinėje versijoje, kaip įprasta, nieko panašaus neradau.

Apskritai pirmosios akimirkos, praleistos su žaidimu, sukėlė gan slogius pojūčius, išsilaipinam angare iš kosminio laivo, ir mus ima pulti. Be perspėjimo, be įžangos minios turboreaktyvinių padarų taikosi nuplėšti mums galvą arba apspjauti mus kažkokia neaiškios kilmės žalia substancija. Keisčiausia tai, kad aplinka sudaryta vien iš kvadratinės formos objektų, dalis jų dūžta, bet apskritai aplinka interaktyvumu nepasižymi. Sienos pilkos, tamsūs koridoriai — nesmagu, dvelkia praeitimi. O ir mūsų „dropšipas" labiau primena 60–ųjų kino studijos butaforiją, nei daiktą, realiai galintį pakilti į orą. Na, bet, antra vertus, tame yra savų privalumų, net smarkiai pakoregavus vaizdo nustatymus (užkėlus skiriamąją gebą, įjungus *antialiasing'ą* ir t.t.), žaidimas sukasi tolygiai ir išlaiko solidų kadrų sekos greitį. Taip belakstydamas po tunelius ir stebėdamas aplinkos detales bei kai kurių ateivių modelius ėmiau mąstyti, kad gal kūrėjai stengėsi kuo autentiškiau perteikti kino filmo dvasią. Jei taip, tai tam tikra prasme jų darbas pavyko, daug žaidimo detalių iš tiesų dvelkia tuo Žvaigždžių keliu, kurį, be abejonės, vaikystėje visi žiūrėjom per lenkų televiziją.

IŠ *CONTROS*

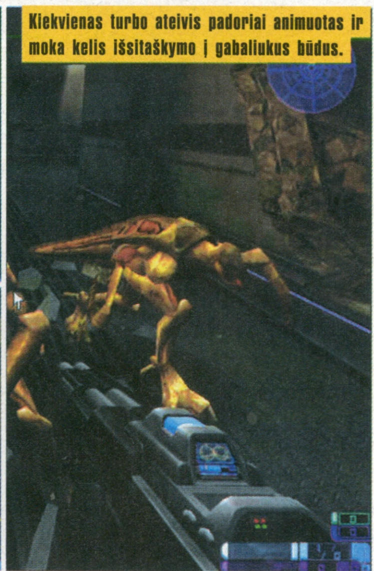
Sprendžiant iš demonstracinės versijos, STEF2 žaidime monstrai nepasižymės dirbtiniu intelektu. Greičiausiai žodis intelektas čia išvis ne vietoj. Monstrai naudojasi kita taktika. Savo kiekybine persvara ir visišku savo gyvybės nepaisymu. Kadangi mes turime reikalą su peraugusiais vabzdžiais, kurių daug, kurie turi turbo reaktyvinius užpakalius ir gali skraidyti kaip meteoritai, mūsų laukia sunkus darbas. Priešai it kokie kareivukai iš klasikinių *Contra* serijos žaidimų, paklusniai bėga mūsų link, nė nesukdami galvos dėl jų kūnus taršančių kulkų. Žinoma, tai puiki strategija, mat šoviniai turi išties nervinančią savybę pasibaigti. Kol mes užtaisinėjam savo ginklą, kiekvienas monstras pasinaudoja puikia proga bent kartą užvažiuoti mūsų didvyriui per galvą. Taigi žaidimas iš mūsų reikalaus kitokio požiūrio, nei įprasta šiomis dienomis: jokio požiūrio, jokio *stealth*, tiesiog bėgam ir kol galim, tol šaudom iš visko, ką turim. Demonstracinėje versijoje sutikau ir bosą, iš pirmo žvilgsnio baisų ir piktą, tačiau jau po kelių akimirkų radau jo silpnąsias vietas, tad nugalėti jį buvo lengviau nei eilinį didesnių matmenų vabzdį. Žodžiu, jei pakeitimų nebus, tai galutinėje žaidimo versijoje mes susidursime su dviem užduotimis: pirma — daug šokinėti ir spręsti gan painius galvosūkius, antra — kovojant negalvoti, o galvoje įsijungti *Serious Sam* režimą. Vis dėlto aš tikiuosi, kad galutiniame žaidime turbovabzdžiai bus ne vienintelė priešiška rasė ir mes gausim progą pakariauti protingai.

Tiesa, labai jau nevykęs žaidimo garsinimas, daugelis personažų kalba taip, lyg juos garsinantys aktoriai visiškai nesidomėtų, kas vyksta ekrane. Visa kalba kažkokia negyva,

„Aleksai, nueik ten ir ten", „Aleksai, padaryk tą ir aną", „Aleksai, atrakink vartus, o kol tu ten kariausi, mes čia nusnūsim...".






Kiekvienas turbo ateivis padoriai animuotas ir moka kelis išsitaškymo į gabaliukus būdus.



REVIEW CLUB

BLITZKRIEG

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

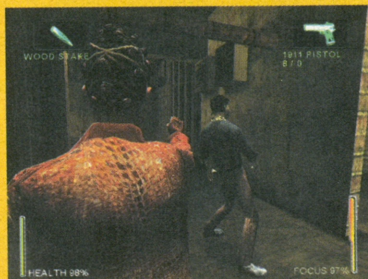
BIRŽELIS	
RED FACTION II	FPS
SUDEKI	RPG
HARBINGER	RPG
DRAGON'S LAIR 3D	VEIKSMO
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	VEIKSMO
F1 CHALLENGE '99 - '02	LENKTYNĖS
GOTHIC II	RPG
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE	RPG
ROLLERCOASTER TYCOON 2 EXP.: WACKY WORLDS	VERSLAS
ANARCHY ONLINE : NOTUM WARS	MMORPG
MOTOGP 2	LENKTYNĖS
PLANETSIDE	FPS
THE HULK	VEIKSMO
WILL ROCK	FPS
STAR TREK: ELITE FORCE II	FPS
STARSKY & HUTCH	VEIKSMO
CYCLING MANAGER 3	SPORTAS
PERFECT ACE! PRO TOURNAMENT TENNIS	SPORTAS
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	SPORTAS
DARKENED SKYE	RPG
LE MANS 24 HOURS 1.5	LENKTYNĖS
MIDNIGHT NOWHERE	NUOTYKIŲ
VIRTUAL CHESS III	SPORTAS
CHASER	FPS
MIDNIGHT CLUB II	LENKTYNĖS
REPUBLIC: THE REVOLUTION	TBS
LIONHEART	RPG
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	FPS
DARK AGE OF CAMELOT: FOUNDATIONS	RPG
AMENOPHIS: RESURRECTION	NUOTYKIŲ
BATTLECRUISER MILLENNIUM GOLD	VEIKSMO
COLIN MCRAE RALLY 3	LENKTYNĖS
KAAN: BARBARIAN'S BLADE	VEIKSMO
LAW & ORDER: DEAD ON THE MONEY	NUOTYKIŲ
LOTUS CHALLENGE	LENKTYNĖS
THE OMEGA STONE	VEIKSMO
THORGAL: ODIN'S CURSE	NUOTYKIŲ
NEW YORK DISTRICT: DEAD ON THE MONEY	NUOTYKIŲ
THE ELDER SCROLLS III : BLOODMOON	RPG

LIEPA	
HALO: COMBAT EVOLVED	FPS
NAPOLEON	RTS
CHARIOTS OF WAR	RTS
STRONGHOLD: CRUSADER DELUXE	RTS
AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC	RTS
AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK	RTS
MOON TYCOON	VERSLAS
COLD ZERO: THE LAST STAND	VEIKSMO
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE	RTS
AQUANOX 2 : REVELATION	VEIKSMO
SILENT STORM	TBS
NORTHLAND	RTS

RUGPJŪTIS	
LINE OF SIGHT: VIETNAM	VEIKSMO
THE GREAT ESCAPE	VEIKSMO
PRO BEACH SOCCER	SPORTAS
TUROK EVOLUTION	FPS
HEAVEN AND HELL	RTS
NO MAN'S LAND	RTS
BREED	FPS

TOP 10
GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI PASAULYJE

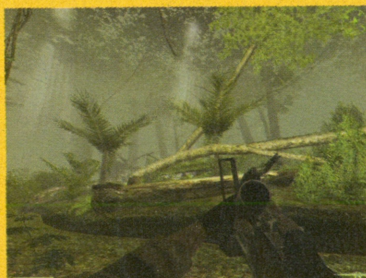
1 THE SIMS: SUPERSTAR
2 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
3 RISE OF NATIONS
4 ENTER THE MATRIX



5 PLANETSIDE
6 THE SIMS DELUXE
7 SIM CITY 4
8 ROLLER COASTER TYCOON 2: WACKY WORLDS
9 THE SIMS: UNLEASHED
10 WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

GNT TOP 10
GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI LIETUVOJE

1 WARCRAFT III
2 COMMAND AND CONQUER: GENERALS LT
3 VIETCONG



4 CHAMPIONSHIP MANAGER 4
5 DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION
6 DIABLO II
7 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
8 THE SIMS: UNLEASHED
9 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN SPECIAL EDITION
10 XPLOSIV: SOLDIER OF FORTUNE PLATINUM EDITION

NUPIGINTI (<20 LT) ŽAIDIMAI

1 SOLDIER OF FORTUNE PLATINUM EDITION
2 SEGA GT
3 SUPERCAR STREET CHALLENGE
4 SONIC 3D
5 QUAKE II
6 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
7 WORM'S ARMAGEDDON
8 STAR TREK ARMADA
9 STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE
10 TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Kaina: 139,99 Lt. | Platintojas Lietuvoje: GNT Lietuva | Data 2003 06 15

PGK FM

GTA Vice City
www.vicecity.com/
Kūrėjas: Rockstar Games
Leidėjas: Take Two Interactive
Data: 2003 05 16
Žanras: veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 900 MHz
256 MB RAM
32 MB GF2 klasės 3D spart.

NPC

Jis buvo taikus vyras, gyvenantis ramioje fermoje, Šiaurės Dakotoje. Tačiau vieną dieną užvirė tikras pragaras.
Karys: Timai, mums reikia tavęs!
Timas: Aš taikus žmogus! Aš nebežudau! Aš noriu sukurti šeimą!
Karys: Būtent, Timai. Jie pagrobė tavo šeimą!
Timas: NEEEeeeeeee!
Džekas Gaubica yra Timas filme „Sprogdintojas"! Iš Amerikos gelmių į Kambodžos džiungles, sekite vieno žmogaus misiją už taiką!
Timas: Ho Chi Vetai ar tai tu?
Ho Chi: Timai, aš žinojau, kad tu atvyksi! Kaip senais gerais laikais mes nužudysime visus!
Karys: Timai, jie pagrobė tavo žmoną!
Timas: Bet aš nevedęs!
Karys: Vedęs! Tavo žmona Amerika!
Jis iškeliavo gelbėti savo šalies, bet atrado savo šeimą ir prarado draugą.
Timas: Ho Chi!
Ho Chi: Timai, nepalik manęs! Tu mane mokinai žaisti beisbolą ir išmokinai manę juoktis!
Timas: NEEEeeeeeee! Jis būtų tapęs puikiu amerikiečiu. Aš paverksiu, kai baigsiu žudyti!
Susiveikite sau lavonkrepšį, įlįskyte vidun, pradėkite ieškotis draugų amerikietiškuoju būdu! „Sprogdintojas: Evakuatorius" antra dalis!
Filmo reitingas PM, „Patriotinis mėšlas".

Sveiki sugrįžę į mūsų laidą, kurioje mes kalbame apie naująjį kompanijos *Rockstar* žaidimą *Grand Theft Auto: Vice City*, kurį toliau vadinsime tiesiog VC. Prie mikrofono diktorius NPC, ir šį mielą radijo rytą pabandysiu jums nupasakoti, kokios staigmenos laukia mūsų ir, žinoma, jūsų rožiniuose 80–uosiuose.

Be abejo, visi atsimename nerealųjį GTA III, kuris tam tikra prasme sukūrė perversmą kompiuterinių žaidimų istorijoje. Neslėpkime, VC būtų puikus žaidimas, jei jame nebūtų jokių patobulinimų, ir mes jį žaistume net tuo atveju, jei tai būtų lygiai tas pats GTA III su šiek tiek pakoreguotais lygiais ir, kas be ko, misijomis... Tačiau viskas nutiko kiek kitaip. Įdomu kaip? Apie tai — po trumpos reklamėlės...

Senas vyras: Senasis Maksai. Mes visur eisime kartu. Tiesa, vaikine?
„Augintinių kimšikai" žino, nėra šiltesnių jausmų, nei tie, kurie įsiplieskia tarp žmogaus ir jo augintinio. Kartais jų tiesiog neįmanoma išskirti.
Senas vyras: Maksai, tu nevalgai savo maisto. Ir taip jau antra savaitė. Maksai?
Kai įvyksta nelaimė, tiesiog įkiškite savo keturkoji draugą į šaldytuvą ar šaldymo kamerą, ir paskambinkite „Augintinių kimšikams". Mes atvyksime greičiau nei per savaite ir paimsime jūsų numylėtinį, o jau po mėnesio grąžinsime jį jums. Jis bus kaip naujas! Panaudoję senovinę Egiptiečių technologiją, vadinama taksidermija, mes padėsime jums ir jūsų augintiniui būti kartu amžinai.
Senas vyras: O taip, mano mielas šunytis.
„Augintinių kimšikai", kai tiesiog negalite išsiskirti.
Greitai pasiūlysime jums naują paslaugą — „Seneliai Amžiams".

Taigi tęsiame pokalbius apie fenomenalų reiškinį, žaidimą GTA VC. Kas gi jame naujesnio? Pabandysiu išvardinti. Visų pirma mūsų laukia daug platesnės erdvės kelionėms, nei kad buvo GTA III žaidime. Tai sakydamas omeny turiu net tik plotą kvadratiniais kilometrais, bet ir būdus pačiai kelionei. Kaip ir seniau mes galime keliauti pėsčiomis, galime vairuoti automobilį, motorinę

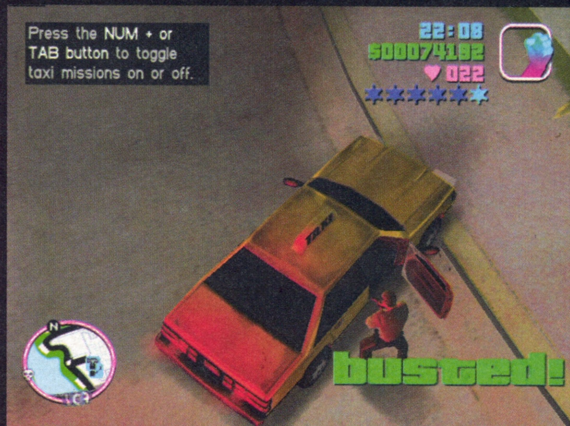






valtį ar skristi lėktuvu. Tačiau, dėmesio, GTA VC atsiranda dar dvi tikrai pikantiškos transporto priemonės — tai motociklai ir sraigtasparniai. Nėra nieko nuostabesnio nei jausmas, kuri patiri apsižergęs PCJ 600 „britvą" ir saulei leidžiantis į vandenyną leki ištuštėjusiu paplūdimių. Nuostabu, nepakartojama. Tiesa, mėgėjai paskraidyti įvertins ne tik skraidymą nesulaikomaisiais *PCJ'ais*, bet ir galimybę pilotuoti tikrą lėktuvėlį ar sraigtasparnį. Skrydis (skirtingai nei GTA III) kontroliuojamas išties paprastai ir nereikalauja iš žaidėjo žinių, kurios įgyjamos baigus aviacijos mokyklą. Žaidimo plotas gi išsiplėtė ne tik į plotį, bet ir į aukštį. Dabar žaisdamas GTA žaidėjas daug dažniau gali kabarotis ant pastatų stogų, o teisingai pasinaudojus tuo pačiu PCJ 600 bei tyčia ar netyčia pastatytomis rampomis, galima sėkmingai apkeliauti visą *Vais* miestą važiuojant tik namų stogais. Ko gero daugelis jūsų mano, kad tai ir yra viso žaidimo „vinis"? Anaiptol... šie žaidimo patobulinimai — tik gėlytės, mat kūrėjai mums paruošė dar debesį siurprizų... Tai siužetas ir suasmenintas pagrindinis herojus, tai galimybė pirkti pastatus, tai kelis kartus padidėjęs ginklų arsenalas, tai nauji automobiliai ir būdai juos sugadinti, tai valandų valandos nerealios muzikos, tai pasitempę ir griežtesni policininkai, tai STILIUS.

Apie visą tai smulkiau papasakosiu tuoj pat, tačiau dabar — trumpas komercinis pranešimas...



Kas paverčia žmogų tikru amerikiečiu? Kaubojaus kepurė? T–kaulo didkepsnis? Ėjimas į beisbolo varžybas? Šaudymas? O gal tai laisvė keliauti į skurdžias šalis ir aiškinti jos gyventojams, kaip daromi reikalai? Cha! Visa tai yra puikūs dalykai! Bet yra dar kai kas, kas pavers jus tikrais patriotais — tai gebėjimas išsirinkti amerikietišką automobilį. Kai jūs perkate importinę produkciją, jūs iš eilinio amerikietiško darbininko atimate jo duoną kasdieninę. Štai, štai! Ši vargana mergaitė mirs iš bado tik todėl, kad jūs įsigijote pigesnę ir kokybiškesnę *Maibatsu*. Mūsų industrijai gresia galas! Automobiliai, pornografija, ginklai! Jiems reikia jūsų pagalbos! Taigi kitą kartą, kai pirksite suaugusiųjų literatūros kūrinį, automobilį, ar raketinę apsaugos sistemą, įsitikinkite, kad perkate Amerikoje pagamintą daiktą!

Grįžtame.

Stilius. Magiškas žodis. Būtent šiuo žodžiu galima apibūdinti visą kūrėjų triūsą. *Rockstar* vaikinai sumaniai pasinaudojo turimu laiku bei resursais ir didžiąją darbo dalį paskyrė žaidimo atmosferos formavimui. Rytas, gatvėse zuja merginos su „bleidais", kontorų darbininkai bėga krosiuką. Vidurdienis, gatvėmis šlaistosi turistai su fotoaparatais, merginos su bikini pardavinėja cigarus ir gaiviuosius gėrimus, kostiumuoti kontorų darbuotojai skuba savais reikalais. Vakaras, gatvės prisipildo laisvo elgesio merginų ir „gangų" gaujų, sužiba rožinės ir žydros neoninės iškabos, kambaryje nejučiomis pajunti rūkomos marihuanos kvapą. Nepriklausomai nuo paros laiko žaidėjas visada gali pasimėgauti vaizdu į vandenyną, nuvykęs į pajūrį, kur tiesiogine to žodžio prasme jaučiamas gaivus surstelėjęs vėjelis. O ką jau ir bekalbėti apie lengvai siūbuojančias palmes. Žinoma, mūsų ausyse visada skamba nuostabi 80–ųjų muzika, tad daugeliui, kam per dvidešimt penkis, žaidime skambanti muzika turėtų sukelti nemažai emocijų, tuo tarpu jaunesni žaidėjai gaus puikų istorinį ekskursą. Kaip ir GTA III, žaidėjų dėmesiui siūlomos kelio radijo stotys, tenkinančios tam tikrą muzikos skonį, lotyniška „Espantoso" (ne *K–Jah*, bet vis tiek labai šauni), popsinė „Flash FM" (prisimenate pamišusią moteriškę Toni iš „Flashback"?), „metalova" „V–Rock" ir t.t. ir panašiai. Esu tikras, kad tarp žaidėjų, suprantančių muziką, nepatenkintų neliks.







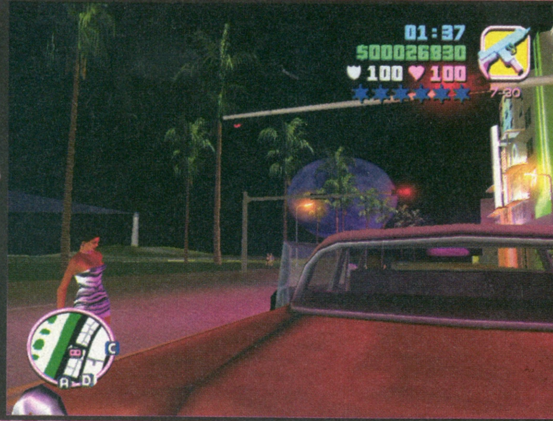
Čia, radijo stotyje PCK FM, žaisdami GTA III mes pergyvenom dėl siužetinės linijos nebuvimo. Taip, tiesa, kažkokios istorijos užuomazgos egzistavo, bet iš esmės tai buvo istorija apie nieką, kurioje mes taip pat buvome niekas. Bevardžiai, grubūs vaikinai be praeities ir be ateities... GTA VC viskas kitaip, mūsų herojus — Tomis Verseti. Tik paleistas į laisvę (istorija nutyli, kur ir už ką jis sėdėjo), vaikinas patenka į nelaimę. Nelaimės esmė — meistriškai sukonstruota pasala, į kurią patekęs Tonis prasiskolina savo buvusiam bičiuliui Soniui 20 „gabalų" ir keletą „kilų" sniego. Mūsų reikalas — padėti Toniui išsrėbti mėšlą, į kurį jis taip talentingai įmaknojo. Mūsų nuotykiai neapsiribos tik standartinėmis misijomis, kai kažkas duoda „šlapią" darbą, mes jį nudirbam, gaunam apdovanojimą ir vėl ieškom progos ką nors „prasukti". GTA VC misijų struktūra gilesnė, mums siūlomos siužetinės misijos, šalutinės misijos, susijusios su siužetu, šalutinės misijos su siužetu neturinčios nieko bendra (galim būti taksistai, paramedikai, teisėsaugininkai, gaisrininkai) ir t.t. Be to kasdienę duoną uždirbti galima plėšiant parduotuves, atliekant superkaskadininkų triukus (patikėkite, tam sudarytos absoliučiai visos sąlygos), dalyvaujant gatvių lenktynėse ir... Ech... Žodžiu, jei žaisdami GTA III jūs manėte, kad jums atrištos rankos, klydote... Jos atsirišo tik dabar, kai į sceną žengė GTA: VC!

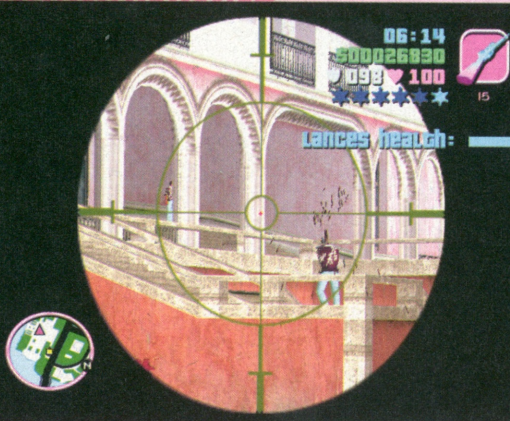
Žinoma. geras „action" niekada nebūtų geras „action", jei jo metu neatsirastų niekšų. kišančių pagalius į iš pirmo žvilgsnio tobulai besisukančius ratus. Tokių niekšų GTA: VC aibės, pakelėse besistaipantys „gangai", tik ir taikosi pykštelti į pravažiuojantį Tonį. Žinoma, jei mes akivaizdžiai pažeidžiam įstatymą, mums ant uodegos tupia policija. Dabar policininkai ne tokie bejėgiai, kaip kad buvo GTA III, tačiau ir ne tokie agresyvūs, kaip tie, kuriuos sutikome Mafijoje. Bet kuriuo atveju žaidimas suteikia mums galimybę laiku pasitaisyti, tai yra pakeisti automobilio numerius ir spalvą, jei to nespėjame padaryti iki tol, kol „wanted level" pasiekia bent keturias žvaigždutes, pats laikas traukti iš kišenių „bazukas" ir M16, nes laukia išties sunki kova su S.W.A.T'u, FTB ir, žinoma, galingąją JAV kariuomene.

Dar kovą su įvairaus plauko niekšais apsunkina ir patobulintas automobilių žalojimo modelis. Maža to, kad vietinėj parduotuvėj įsigiję plaktuką mes galime smarkiai „patobulinti" automobilio išvaizdą, kūrėjai dar padirbėjo ir su padangom. Dėmesio! Jos peršaunamos! Taigi taigi, paskutinę akimirką, kai atrodo, kad pavyko išvengti persekiojimo, gali atskrieti vieniša kulka, pradurti padangą ir pasukti įvykius visai kita linkme.

Ir dar... Kai GTA III sukaupdavome daug pinigų, faktiškai neturėjome kur jų leisti. GTA VC ši problema bent jau dalinai išspręsta. Mieste yra nemažai pastatų, kuriuos galima įsigyti. Taigi taigi, nusipirkę namą, jame galite užsaugoti žaidimą, o šalia esančiuose garažuose laikyti į akį kritusius automobilius. Įsigiję verslo pastatus, jūs gaunate misijų, po kurių jūsų pastatai ima nešti pelną. Na, pavyzdžiui, įsigiję kino studiją šantažuojate miesto merą, kad leistų užsiimti pornografijos kūrimu ir platinimu, įsigiję Malibu klubą, jame organizuojate banko plėšimą, automobilių salone užpildote pageidaujamų automobilių sąrašus ir t.t. ir panašiai. Žodžiu, žaidimas tikrai gilesnis, ir nors siužeti-







ne prasme jis nusileidžia gangsteriniam monstrui *Mafia*, visomis kitomis prasmėmis GTA VC be abejonės nepralenkiamas.

Na kaip, brangūs klausytojai, ar jau išūžiau jums ausis? Manau pats laikas būtų baigti pasakojimą apie vieną geriausių naujovių, tačiau prieš tardamas baigiamąjį žodį, maloningai siūlau jums atsipalaiduoti ir leistis nešamiems reklamos...

Mes turime jums liūdną naujieną... *Rock & Roll'as* mirė, o popsas gyvas! Kodėl gi jums nepatyrus viso pop muzikos žavesio, naudojant *Synth & Son* — visų klavišinių tėvą. Dėl šiuolaikinių technologijų, jums nebereikia muzikinio išsilavinimo ar talento, ir be šių dalykų jūs galite kurti puikią muziką. Tik paklausykit...
<groja muzikėlė>
Aš tai sukūriau paspaudęs vienui vieną mygtuką. Sintezatoriai — tai naujas kelias! Kam dirbti kuriant sudėtingas kompozicijas, kai už jus tai gali padaryti mašina? Jūs būsite „tusofkių“ Dievas! Sintezatorius taip pat puikiai tinka restoranų muzikantams, „cover band'ams“, ir laidotuvėms. Paverskite gedėjimą ritmingu, priverskite mirtį šokti! Tai muzikos mokslas su *Synth & Son*. Prisiminkite — jūs nežinote esąs muzikos genijus, kol nepabandėte!

Taigi besiklausant reklamos, ko gero, ne vienas pilietis pamąstė, nejau GTA: VC toks idealus, kad jame nėra klaidų. Atsakysiu. Ne! GTA: VC klaidos, ypač grafinės, knibždėte knibžda, tiesa, daugelis jų pasitaiso įdiegus neseniai pasirodžiusią pataisą. Žodžiu, kai kurie žaidimo aspektai yra neišbaigti, kai kurie — deramai nenušlifuoti, tačiau, kaip jau minėjau, žaidimo atmosfera — stulbinanti. Tiesiog lėkdamas pašėlusiu greičiu nelabai kreipi dėmesį į skradžiai žemę nykstančius stulpus ar iki pusės asfalte nuskendusius automobilius... Ne, tai galvoj. Tai klaidos, kurias galima atleisti, tai klaidos, į kurias galima nekreipti dėmesio ir tai klaidos, kurių galima neminėti... Tiesa, loginių klaidų daug mažiau, nei GTA III dalyje, nors, antra vertus, su realizmu žaidimas prasilenkia ne mažiau, nei anksčiau. O ko jūs tikėjotės? Būtent! Nieko kitko niekas ir nelaukė, jums juk tereikėjo kuo galingesnio veiksmo užtaiso, kuo daugiau laisvės ir pašėlusių nuotykių. Galiu garantuoti, žaidime visa tai yra... Palaukite, kaip pasakiau? Žaidime? O ne, atleiskite... *GTA: Vice City* — ne žaidimas. *GTA: Vice City* — gyvenimo būdas!

Reklama.

Evoliucijos mokslas atskleidžia mums daugelį žmogaus gyvenimo paslapčių. Jis leido mums labai daug sužinojoti apie buožgalvius ir piramides, tačiau evoliucijos mokslas neatskleidžia pažastų paslapties. Kam jos? Kodėl jos plaukuotos? Ir kam vyrams reikalingi speneliai? Bet vieną dalyką žinome tikrai — pažastys dvokia. Ačiū dievui mes turime *Pit Balmą*. Tai kaip napalmas jūsų odai, arba apelsinų reagentas prakaito liaukoms. *Pit Balmas* sustabdo nepageidaujamas organizmo funkcijas. Naudoti *Pit Balmą* — tai tas pats, kas pasiųsti komandosų dalinį užimti kaimą, kurį gina tik valstiečiai. Kare su asmenine higiena naudokite sunkiąją artileriją!





PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 10

Rožinis ir kvepiantis žaluma...

SIUŽETAS: 8.7

Tai vienas didžiausių žingsnių į priekį GTA serijos istorijoje...

GRAFIKA: 8.7

Ar skridote kada sraigtasparniu, stebėti saulėlydžio?

GARSAS: 10

Be konkurencijos...

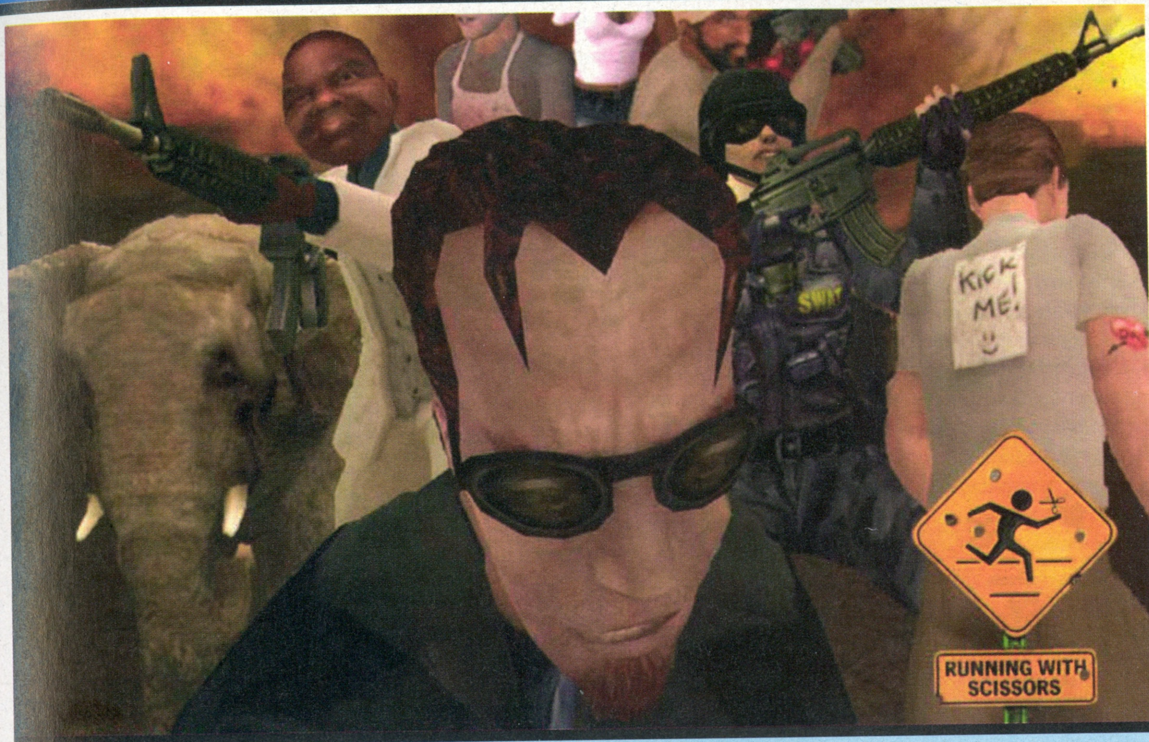
VALDYMAS: 5.5

Norint išnaudoti visas žaidimo galimybes, „redefine controls“ langas taps viena iš dažniausiai lankomų vietų.

GALUTINIS:

GTA Vice City negali gauti 10 tik todėl, kad kūrėjai neišpuiktų ir kitą dalį padarytų dar geresnę...

9.5



SVEIKI ATVYKĘ Į PARADISE MALL'I

Postal 2
www.gopostal.com/
Kūrėjas: Running With Scissors
Leidėjas: Whiptail Interactive
Data: 2003 04 14
Žanras: iškrypęs FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 733 MHz
128 MB RAM
32 MB GF2 klasės 3D spart.

Mano mielas dienorašti, ar prisimeni, ką aš užrašiau pirmą kartą paėmęs tave į rankas??? Taip, taip, sveikas atvykęs į Paradise Mall'į, tavęs laukia nuostabus gyvenimas ramiame priemiestyje, puikus darbas kompiuterinių žaidimų kūrėjų firmoje, linksmi bei nuoširdūs kaimynai miestelėnai, fantastiškas namas su vaizdu į jūrą... ir taip toliau, ir taip toliau. Nuo to karto aš prie tavęs net neprisiliečiau, iki pat šiandienos...

„Postal 2 yra žiaurus, šlykštus, gėdingas, nesveikas ir iškrypęs — puiki formulė žudikiškam žaidimui. Iš esmės esate laisvi daryti ką norite. Kaip bebūtų, žaidimas nuvilia keliom klaidom: prastas garsas ir be galo ilgi krovimosi laikai."
Garcon Bifteck,
PC–Gaming

BOGARDAS

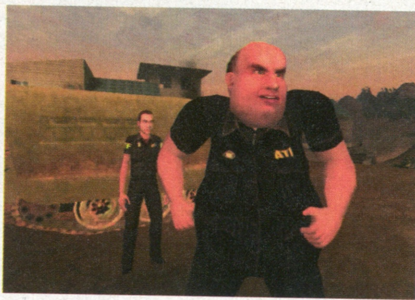
PIRMADIENIS

Taigi ką aš šiandien nuveikiau??? Ogi labai daug ką. Be jokios abejonės, kaip ir kiekvieną pirmadienį, teko eiti į darbą pasiimti atlyginimo čekio. Ar jau minėjau, kad turiu nuostabų darbą??? Brutalių žaidimų kūrėjų firmoje. Tai va, aš jo jau neturiu, tu sumautas šūdpopieri... tas šiknius viceprezidentas mane atleido, ką gi, teko jam sumalti dantis ir pavaišinti mirtina elektrošoko srove. Tokia štai nuostabi savaitės pradžia. Ačiū dievui dar turiu savo paskutinį atlyginimo čekį. Taip kad, manau, einu aš jį išsigryninsiu ir nusipirksiu pieno... Nors būtų visai neblogai nu-

sigerti iki žemės graibymo, tiek to, geriu pataupysiu pinigus, man dar jų tikrai prireiks...

ANTRADIENIS

Tai va, aš — visiškas bedarbis... Dar gerai, kad neskubėjau įsigyti puikaus namo su langais į jūrą. Būčiau visiškai bankrutavęs. Pakankamai nebloga ir ta mano lūšna baisiausiame miestelio gete. Ką gi, šiandien sužinojau, kad mane iš darbo atleido ne šiaip sau, tie susimyžėliai parlamentarai nori "užlenkti" visas firmas, kuriančias brutalius žaidimus. Tai ir smaugia visokiais mokesčiais prakeikti šunsnukiai. Tiek to, negi sėdėsiu rankas sudėjęs??? Šį puikų antradienį ėmiau ir nuveikiau didžiulį darbą tokių firmų, kaip mano buvusioji, gyvavimo ateičiai. Vaikštinėjau gatvėmis ir rinkau parašus savo peticijai, kuri privers tuos apsitriedėlius kongreso narius žaisti žiaurius vaizdo žaidimus. Aišku, kaip ir visada tokiuose darbuose, sekėsi man puikiai... Šiek tiek psichologinio smurto, tikrai ne šiek tiek fizinio smurto, ir peticijos parašai surinkti. Iš viso šio darbo, mielas dienorašti, turiu šiokį tokį pastebėjimą. Kuo didesnis pašlemėkas, tuo mažiau jis nori pasirašyti mano peticiją. O kiekvienas respektabilus miestelėnas (kunigas ar policininkas) mielai pasirašo už brutalius žaidimus. Man atrodo, kad kiekvienas šventaveidis yra tikras pašlemėkas su iškrypėlišku noru žudyti ir naikinti, nors mano buvusieji kolegos sako, kad viskuo kaltas netikęs miestelio DI. O iš kur man žinot tokius dalykus, aš čia gyvenu visai neseniai... Kaip ten bebūtų, pernelyg intensyvus (tiek psichologiškai, tiek fiziškai) įtikinėjimas pasirašyti mano peticiją atkreipė tų netikėlių policininkų dėmesį. Uždarė jie mane į karcerį... Patys kalti, mane sulaikys tiktai galingas patrankos užtaisas ar geras „trash'inis" vaizdo žaidimas... Pabėgau aš iš to karcerio, nukoviau ne vieną tų įstatymų pakalikų. Kaip jau sakiau, patys kalti, netikšos, aš — dinamiškas vaikinas. Jokios karcerio grotos manęs nesulaikys.



Toks tad mano antradienis, mielas dienorašti. Aišku, nuveikiau aš ir kitų darbų, bet paprasčiausiai tingiu tau juos dėstyti. Galbūt rytoj ką nors ir parašysiu. Dabar jau ne, per daug tingiu...

TREČIADIENIS

Taip jau nutiko, kad šiandien mano tėvo mirties metinės. Ką gi, tėveli, kaip tau visą gyvenimą buvo nusimyžt ant manęs, taip ir man po tavo mirties visiškai nusimyžt ant tavęs. Ir ką tu manai, mielas dienorašti, aš taip ir padariau: nuėjau ant tėvo kapo ir gerai nusimyžau... Tik va, bėda, nepagalvojau, kad pilnos kapinės visokių iškrypėlių. Tai tie pasalūnai nekrofilai ir nukirto mane, vos tik išsitraukus savo mažylį ir pasiruošus gerai pamyžti. Ir ką gi, atsipaipalioju aš kažkokioje gamykloje, aprengtas iškrypėliškais odos rūbeliais ir jau paruoštas patirti visokių fetišistų seksualinę prievartą. Tu manai aš pasimečiau??? Nė trupučio!!! Ne vienas tų iškrypėliškų myžnių pasigailėjo mane užkabinę. Įdomu, ar nors vienas iš jų buvo mazochistas??? Tikiuosi, kad ne, nes tiek skausmo vargu ar kam esu suteikęs...

Šis nevykęs pokštas su iškrypėliais sudirbo visus mano trečiadienio planus. Tiesiu taikymu iš gamyklos teko bėgti į drabužių skalbyklą, susirasti bent šiokių tokių padoresnių apdarų. Tik įsivaizduok, mielas dienorašti, aš kaip koks nelemtas fetišistas bėgioju gatvėmis apsirengęs iškrypėliškom odos drapanom... Kiek patyčių man teko praryti iš susiperdusių miestelėnų. Nors, kita vertus, ne vienas nebrendila liko nevaisingas po mano spyrių... Kitą kartą žinos, kaip tyčiotis iš į bėdą pakliuvusio žmogaus. Susinervinau, mano mielas dienorašti, pratęsiu savo mintis kitą kartą.

KETVIRTADIENIS

Taigi, taigi, taigi... rytoj dėdulės Deivio gimtadienis. Koks gimtadienis be smagių napalmo sprogimų??? Būtent, nekoks. Tai aš šiandien tuo ir pasirūpinau, nuėjau į gamyklą ir įsigijau keletą bidonėlių šio smagaus fejerverko... Tu tik pagalvok,



Spec. tarnybų vyrukai labai gražiai dega.



Apdovanojimo už tvarkingiausią tualetą nugalėtojas.

mielas dienorašti, kokį šoką aš gavau, kai sužinojau, kad šis paprastutis vakarėlių atributas kainuoja net 300 grynųjų. Ir dar atstovėjus nemenką eilutę prie kasos... Iš kur aš sukrapštysiu tokius milijonus??? Būčiau koks pasimetęs mėmė, tai ir nesukrapštyčiau, bet tu, dienorašti, juk mane pažįsti, surandu aš išeitį iš pačių kebliausių situacijų. Reikia pinigų??? Tam ir yra bankai — nuėjai ir pasiėmei... Aišku, prieš tai teko neblogai pasišvaistyti savo arsenalu ir nudėti ne vieną bankininką ir apsaugos vyruką, bet atpildas puikus — krūva šlamančiųjų. Ne milijonai, aišku, bet napalmui tikrai užteks. Aš ir vėl eilėje prie gamyklos kasos. Įsigysiu napalmo, pradžiuginsiu dėdę Deivį, jau dabar mėgaujuosi šia mintimi... Bet kas galėjo pagalvoti, kad įsigyti napalmo bus taip sunku... Ir nutik tu man taip — vos tik pasiėmiau savo pirkinį, kažkoks netikęs gamyklos darbuotojas apvėmė svarbius aušinimo prietaisus, dėl ko įvyko improvizuotas napalmo gamyklos fejerverkas. Gaila, kad tuo metu aš buvau pačioje gamykloje, tad neteko pasigėrėti tuo vaizdu, o reikėjo nešti kudašių lauk, nes kitaip visą užpakalį būčiau apsvilęs. Čia ir puikūs mano myžimo sugebėjimai nepadėtų, tokią velnio pirtį sukėlė napalmo jūros. Išnešti kudašių, tai išnešti — lengva pasakyti, bet kaip tai padaryti??? Visur liepsnos, krentantys vamzdžiai ir kitoks mėšlas... Kaip matai, mielas dienorašti, šiaip taip išsikapanojau, bet dabar einu gydytis nudegimų. Mestelsiu tau kelis žodelius kokią kitą dieną.





PENKTADIENIS

Aaaaach, šiandien ta diena, kai linksmybės liesis per kraštus. Dėdulė Deivis — tikras pramuštgalvis. Iš jo gimtadienio galima tikėtis visko. Kaip bebūtų, nuvykus prie jo namų, vaizdas pralenkė visus mano lūkesčius. Greitojo reagavimo būrys, karinės pajėgos, policija... Taip, vakarėlis jau įsisiūbavęs. Tik kaip prasibrauti pro šią įstatymų saugotojų sieną ir įteikti dėdulei dovaną??? Manau, čia geriausiai būtų pasinaudoti kažkada savo buvusiame darbe girdėtu patarimu žaidžiant niekam tikusius ir nebrutalius vaizdo žaidimus. „Čia „stealth'as" — geriausia išeitis" — tąsyk man patarė buvęs kolega. Manau, čia slaptumas bus irgi labai veiksmingas... Nusėlinau aš iki Deivio, įteikiau jam dovaną, jau buvome besiruošią gerti šampaną, kai visos policijos pajėgos pradėjo šturmą... Teko mums pasišvaistyti ginklais, teko ir iškęsti ne vieną kulką, smingančią į kūną, bet, kaip matai, mielas dienorašti, likau aš gyvas. Aišku, dabar būtų labai gerai išsilaižyti savo žaizdas, tą aš ir einu padaryti. Brūkštelsiu kelis žodžius vėliau...

Taigi, mielas dienorašti, gyvenu aš šitoje surūgusioje skylėje — Paradise Mall — ir galvoju, kad mano lūkesčiai nė kiek nesipildo. Ramus priemiestis — visiškas kaimas, puikaus darbo jau nebeturiu, linksmi ir nuoširdūs kaimynai miestelėnai, pasirodo, yra visiški padugnės ir netikėliai, o fantastiškas namas su vaizdu į jūrą tėra tik lūšna šlykščiausiame miestelio gete. O dar tokia turininga (blogąja prasme) savaitė... Aš jau nebetenku pusiausvyros. Jau geriau kulka į kaktą...

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 10

Kastuvas — toks efektyvus ginklas??? Originalu

SIUŽETAS: 10

Čia dešimbalėje arba šimtabalėje sistemoje, priklauso nuo nuotaikos

GRAFIKA: 7

Turėjo Unreal varikliuką, bet nebaisiai sugebėjo išnaudoti. Dažnai matome „loading"

GARSAS: 8

Myžimo, vėmimo garsų ir arabų šūksnių simfonija

VALDYMAS: 10

Apie jį galvoti nereikia.

GALUTINIS:

Nesveikai „vežantis" dalykas. Vaikai, nedarykite to namuose!

8



Reiktų nusiskusti, bet labai jau tas didelis ginklas trukdo.







ŠIUKŠLĖ

1997 metais pasirodė pirmoji *Postal* dalis. Žinoma, JAV vyriausybė buvo baisiai nepatenkinta tokiu žiauriu kūriniu (pirmojo žaidimo esmė buvo tokia pat, kaip ir antrojo — žudyti), tad *Postal* buvo uždraustas keliose valstijose ir keliose šalyse už JAV ribų. Maža to, JAV Pašto tarnyba padavė su žirklėm bėgiojančius žaidimo kūrėjus į teismą...

NPC

KAI NORISI „BABKIŲ“

Kažkodėl aš esu tikras, kad mes niekada neišvystume *Postal 2*, jei ne triuškinanti GTA III ir GTA VC sėkmė. Greičiausiai RWS kompanija patys pabandė GTA III, pažiūrėjo pardavimus žyminčius skaičiukus ir prisiminė, kad kažkada irgi mokėjo daryti žiaurius žaidimus. Taigi vaikinai nustojo maukti alų ir susirinkę savo kontoroj (sprendžiant iš žaidimo, jų kontora didelė) nusprendė: „padarykime žaidimą, žiauresnį už GTA“. Kadangi pabandę kažką daryti pastebėjo, kad dirbant su grafika nieko nesigauna, jumoro jausmas pasireiškia tik švenčių dienomis, ir apskritai darant gerą žaidimą reikia daug DIRBTI, savo sprendimą jie pakeitė. Turbūt dėl to *Postal 2* yra vienas šlykščiausių mano gyvenime matytų žaidimų nebrendyloms ir tėvų neprižiūrėtiems vaikams (tą prasme nei vienas blaiviai mąstantis gimdytojas neleistų vaikui žaisti tokio žaidimo).

PROTESTAS?

Daugelis žaidimo gerbėjų gina *Postal 2*, neva tai „žaidimas protestas“, kuriuo kūrėjai išreiškia savo nepasitenkinimą rinką valdantiems *Sims* ir t.t. *Bullshit.* GTA III arba GTA VC yra konkretus pavyzdys, kad žaidimas, nors ir nepasižymintis puikiomis grafinėmis savybėmis ar „gerietiškomis“ idėjomis gali būti žavingas ir nepakartojamas. *Postal* gi savyje neturi nieko, išskyrus beviltiškai bukas skerdynes. Tikslas? Jokio tikslo, tingėjau stovėt eilėje banke, pasiėmiau kastuvą ir išdaužiau visus, įskaitant banko darbuotojus, apsaugą ir t.t. Kūrėjai teigia, kad žaidime nebūtina žiauriai elgtis, atseit, atstovėk eilę ir nereikės nieko skriausti. Kurgi ne... Žaidime gausybė klaidų, tad visi siužete numatyti dalykai dažniausiai nesuveikia. Atstovėjom eilę, spaudžiam „E“ kad užkalbintume kasininkę, o ji surinka, apsisuka 180 laipsnių kampu, ir tepa slides.

Tačiau palikime ideologiją ir siužeto „vingius“ ramybėje, gal žaidime puikus garsas, grafika, taktinės savybės, jumoras? Nė velnio. Žaidimas, varomas vieno tobuliausių pastarųjų dienų varikliuko „Unreal“, atrodo gėdingai. Tiesa, atviros erdvės dar pakenčiamos, bet užėjus į patalpas iš proto varo vienodos sienos, nešvarios, blankios ir nuolat besikartojančios tekstūros bei objektai. Tai kapas žaidimo grafikai, o vietoj antkapio pastatykime milžinišką televizorių, kuris nenustoja veikti net po to, kai į jį suvarom M16 apkabą. Vietoj vainikų paminėkim košmariškus praeivių modelius, nuo lubų varvantį kraują (nors to kraujo savininkas ramiausiai guli ant žemės), neproporcingai didelius *item'us* ir t.t. Mišias žaidimo grafikai laikys „Loading“ laikas, mat nuėjęs vos dešimt žingsnių žaidėjas būtinai patenka į zoną, kur žaidimas kraunasi. Tokių zonų gausybė, visiškai numuša norą kur nors eiti, o užsikrovimo trukmė, net ant žvėries su *Intel Pentium* 4 2,54 GHz ir GF 4Ti 4800SE trunka apie minutę. Žodžiu, žaidime nesunkiai rasite visus požymius to, kad kūrėjams rankos auga (atleiskite) iš subinės.

Žaidimo dokumentacijoje minimas „locational damage system“ irgi primena kažkokias pasakas. Žaisdamas nepastebėjau itin didelio skirtumo tarp pataikymų į galvą ar, sakykime, į pėdą. Žinoma, jei šaudoma ne į mus. Šiaip DI žaidime neegzistuoja, ir kūrėjų mėtomi *tips'ai*, neva bandykite slėptis už dėžių ir pan., atrodo juokingai. Vienintelė žaidimo sritis, kur galima rasti šį tą verto dėmesio, tai jumoras. Iš principo jis lėkštas lėkštas, dauguma „bajerių“ išlekia iš protagonisto lūpų jau iki kaulų smegenų įkyrėjusia *Duke Nukemo* maniera. Tačiau protestuotojų prieš knygas šūkis „Hitleris irgi rašė knygas“ pralinksmino. Žodžiu, *Postal 2* turėtų būti išsiuntinėtas visiems kūrėjams, su prierašu „Šiame žaidime yra visos klaidos, kurias tik įmanoma padaryti kuriant žaidimą“.

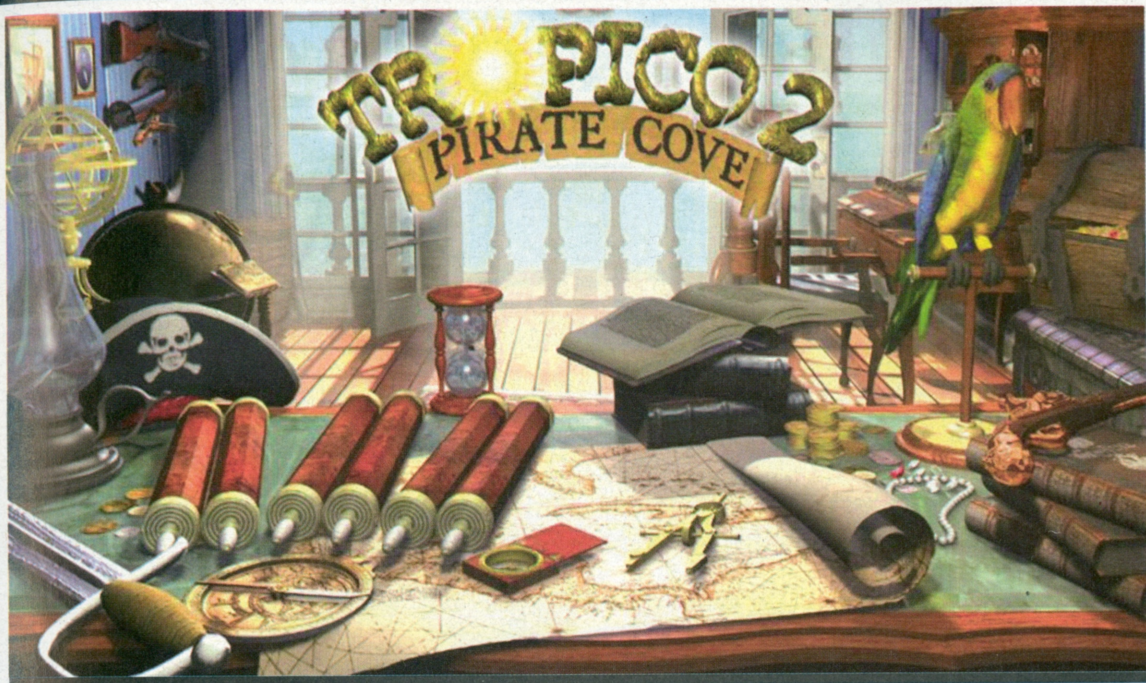
PABAIGAI

Postal 2 yra absoliutus šlamštas, darytas tikintis uždirbti pinigų, kuriuos tėvai duoda savo vaikams „ant ledų“. Antrą kartą *Postal 2* įsijungiau tik tam, kad padaryčiau keletą stop kadrų straipsniui, vėliau iš karto atlikau procesą *uninstall.* Pamenu, kažkada bandžiau žaisti *Postal 2* demonstracinę versiją, kurioje buvo 7 minučių limitas. Jų (7min.) buvo daugiau nei per akis. Pilnas žaidimas nevertas tų pinigų, kuriuos tektų už jį pakloti, jis nevertas net tų pinigų, kuriuos tektų pakloti už tuščią CD. O, svarbiausia, jis nevertas mūsų ir jūsų laiko...

Norit gero jumoro — įsigykit *GTA Vice City*, sėskit į *Cheetah*, nulėkit į vilą ir įsijungę radiją (*Flash* arba *Espantoso* stotis) stebėkit virš *Vais* miesto besileidžiančią saulę... Kai pabos, tiesiog išeikite į gatvę, ir kietas *action* pats jus susiras...



O štai žaidimo įvertinimas



PINTĄ ROMO VISIEMS!

Tropico 2: Pirate Cove
http://www.tropico2.com/
Kūrėjas: Frog City Software
Leidėjas: Take 2 Interactive
Data: 2003 04 18
Žanras: verslas

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 600 MHz
128 MB RAM
16 MB video

„Geriausias Tropico 2 papildymas yra tas, kad be pagrindinio žaidimo valdant savo salelę galite daryti tai, ką piratai moka geriausiai. Didžiausia pajamų dalis „atplaukia" iš grobimų. O siųsti žmones į misijas yra taip pat smagu, kaip žaisti pagrindinį žaidimą. Visi Karibai jums po kojomis"

Greg Bemis,
TechTV

Gyveno sau ramiai Kablys kažkokioj ten pasakoj, bet kartą sumaišė balažin kas jam protą ir panoro žiaurusis piratas su prancūzais pakariaut. Neberūpėjo Kabliui nei Penas, tik vis sukosi galvoj mintis, kaip čia kuo daugiau grobio prisiplėšus. Vėliau prancūzų jam nepakako, prisireikė ir anglų bei ispanų...
Taigi, be abejo, *Tropico2: Pirate Cove* — apie grobikiškus piratų išpuolius, jų kasdienybę „siurbiant" grogą ir lankantis pas kurtizanes... Kad ir koks atrodo lengvas pirato „darbas", jis toks nėra.

NIXIE

ŠIMTAS DARBŲ

Šis žaidimas — tai tarsi *Sim City* atmaina. Žinoma, čia vyrauja visai kitokie vaizdai, tačiau pagrindinius žaidimo principus galima įžiūrėti. Visų pirma jūs gausite salą ir teisę ją valdyti piratų kapitono titulu, kuris suteikia daug įdomios ir naudingos informacijos, pradedant nuo savo pavaldinių minčių iki laiko tėkmės kaitaliojimo ir baigiant didžiausia grobio dalimi bei geriausiais apartamentais visoje saloje. Svarbiausią vietą žaidime užima piratų įgeidžių pildymas, o jų nuotaikos ir pomėgiai sparčiai kinta. Vos pradėjus misiją, vertėtų kuo skubiau statyti alaus varyklą ir smuklę ar užeigą, nes be grogo piratai ims greitai niurzgėti ir pykti, nukris jų „laimės skalė". Kai jau yra gėralo, verta pasirūpinti... moteriškėmis, nes kiekvienas save gerbiantis piratas turi bent kiek laiko pabūti jų draugijoje, beje, reguliariai. Prie viso to nederėtų pamiršti ir lošimo... Patenkinus pagrindinius norus, laukia dar baisybė darbų. Išties, žaidimo sėkmę lemia gebėjimas atsirinkti būtiniausius dalykus, nes viską daryti iškart trukdys nuolatinis medienos trūkumas bei belaisvių stoka. Žemesniuose lygiuose karts nuo karto jūra išplauna sudužusių laivų jūreivius, kuriuos jūs mielai



Na, ir kiek belaisvių šį kartą parsivežėme?





priimate kaip vergus, ar „globėjas“ atsiunčia dirbančių kalinių. Vėliau darbininkus teks grobti pačiam, beje, kaip ir visus kitus žmones, kurie nusimano apie vieno ar kito pastato statybą, nes, deja, jūsų piratai šių gudrybių neišmano (prireiks patyrusio laivų statytojo, fermerio, kurtizanių, inžinierių ginklams gaminti, virėjų, padavėjų, paukščių augintojo (jei norėsite papūgų piratams) bei daugelio kitų). Žaidimo eigoje piratų poreikiai didėja, todėl teks rūpintis romo, tabako gamyba, įmantresniais pastatais (smuklių, lošimo namų statyba, romo ir cigarų fabrikais. Dar yra vienas įdomus pastatas — tai klinika, kurioje dirba chirurgas. O jis dirba tam, kad... padidintų anarchiją, nes kraujas piratams patinka...). Iš pradžių statysite gan mažas škunas, burlaivius. Vėliau — didžiules galeras, brigantinas, galionus. Svarbiausia stambiųjų laivų problema — apsirūpinti atsargomis ir tam labai praverčia juodoji rinka, kur gan nepigiai, bet greitai galima gauti visko, ko reikia laivui (šiaip pasigaminti patrankų bei muškietų užima labai daug laiko). Žaisti išties smagu, ypač kai laivas pakrautas būtiniausių dalykų ir belieka tik nustatyti maršrutą, kur jūsų manymu galėtų driektis ispanų, prancūzų ar anglų prekybinės linijos. Kartais galima pasinaudoti šnipo paslaugomis, kuris nurodo prekybines linijas ar sargybos postus, tačiau žinios daug kainuoja. Tai avantiūra, nes sumokėjęs 1500 auksinių nežinai, ką gausi. O kai jau laivai pargabena grobio, pagrobtų priešo patrankų bei turtingų belaisvių (iš kurių galima gauti išpirką), kas begali būti geriau... Aukso vis daugėja, piratų nuotaika pastebimai gerėja, o nuosavas lobynas pilnėja.

INTERROGATION CHAMBER

Taigi grįžkime prie buitinių reikalų. Ne ką mažiau svarbi ir belaisvių priežiūra. Nes vos tik susilpnėjus tvarkai, žiūrėk, ims visi bėgti. Tas pats pasakytina ir apie religinę sferą (jei nenori nustekenti belaisvių, teks pagrobti kunigą bei pastatyti bažnyčią, kad vargšeliai rastų kam savo skriaudas išlieti...), maisto reikalus (antraip jie ims mirti iš bado, TAČIAU(!), atsiradus mirusiųjų galima juos prikelti kapinėse ir turėti dirbančių skeletų, kuriems, kaip žinia, valgyti nereikia... o ir nemaištauja jie), poilsio, ir, be abejo, BAIMĖS, nes kuo labiau belaisvis išsigandęs, tuo didesnė tikimybė, kad jis neišdrįs sprukti (o ir visai linksma skaityti mintis, pavyzdžiui: „Oi, aš toks išsigandęs, jog negaliu pajudėti, man dreba kojos...“). Baimę ir tvarką galima reguliuoti gan keistu būdu — statant „puošybos“ elementus, tokius kaip iš žemių išlindusi skeleto ranka ar krūmas, apkirptas kaip didžiulė kaukolė... Beje, pastačius kankinimų kamerą ar kartuves, saloje netikėtai įsivyrauja tvarka... o dar įvedus ir viešas egzekucijas bei piratų patruliavimą, reikalai visai pasitaiso.

VAIZDELIS

Na kuo jau kuo, o grafika žaidime galima pasigėrėti... Nesvarbu kad teks žaisti vienodo kraštovaizdžio salose (skirsis tik forma). Viską atstoja galybė pastatų detalių, pačių piratų „būsenų“ kaita (iš tavernos išėjęs tipelis nešis rankose butelį ir dar vos pataikys eiti keliu...), taip pat įvai-


Piratai, pasirodo, ir derlių auginti moka.



rios plantacijos (čia jums ne koks *Age of...*, kur fermos — tai kažkokių žolių kuokštai. Čia tikri bananai — pasididinus vaizdą matosi net patys vaisiai; melionai bei cukranendrės, tabakas). Kaip jau sakiau, pastatai sukurti kuo kruopščiausiai, pvz.: jei romo varykloje pagaminta daug romo, tai šalia pastato atsiras daug pilnų butelių geltono gėralo. Net statinių sienos suaižėjusios ar apkerpėjusios. Viską galima pasukti kokiu nori rakursu. Taip pat galima sumažinti bei padidinti vaizdą (patarčiau kada susimažinti, turbūt pastebėsite ką nors naujo).

Salos gamta neprasta — medžių kokių tik nori: apkerpėję gluosniai, paparčiai, palmės. Kartkartėmis koks medis nudžiūva... ar užauga (o dėl medienos, tai problema, todėl žaidimo pradžioje vertėtų iškart pasistatyti antrą lentpjūvę).

SKANDINT JUOS!

Reikėtų paminėti, jog žaidimas gan ilgas. Žaidžiant normaliu tempu dveji metai žaidime atitinka vieną valandą prie kompiuterio. Dažniausiai lygiai būna po 10–20 metų (tai nereiškia, kad negalima visko pagreitinti užstačius FAST režimą). Tačiau skambant tikrai piratiškoms dainelėms, žaidimas — vienas malonumas. Be to, pavienėse misijose leidžiama pasirinkti, kokiu kapitonu nori būti, pvz.: *Bloody Mary*, *Cap'n Hook* (klasika), *Henry Morgan*, *Blackbeard* (taip, tas pats juodbarzdis) ir viena geriausiųjų *Sharlotte de Berry* bei daugeliu kitų. Svarbu gerai pasirinkti, nes skiriasi kapitonų įgūdžiai, taip pat nuo jų priklauso kai kurių pastatų kainos ir t.t.

Taigi žaidime reikia įvykdyti tris uždavinius — pasiekti, jog piratai būtų laimingi, prikimšti iždą ir įbauginti belaisvius. Štai ir viskas. ***Good plunder!***

Tropico istorija

Pirmasis *Tropico* pasirodė 2001–ųjų balandį. Žaidimo esmė ir veikimo principai iš esmės buvo tie patys: statybos ir rūpinimasis žmonėmis (viskas tvarkingai, piratų nė kvapo :)). *Tropico* siūlė 85 statybų struktūras, ekonomiką buvo galima nukreipti pramonės, kasybos, žemės ūkio ar turizmo kryptimi. Dauguma salos gyventojų laiko jus savo lyderiu (bent jau pradžioje) ir klausydami jūsų nurodymų dirba savo kasdienį darbą. Jie turi namus, darbus ir asmenybes bei mėgsta būti saugūs, gerai pamaitinti ir praturtinti dvasiškai. Teisingai suplanuokite augimą ir turėsite galybę pinigų, pelnysite žmonių pagarbą. Suplanuokite prastai ir pakliūsite į žiaurų Karo teismą.

Mažiau nei po metų, 2002–ųjų sausį išėjo papildas *Paradise Island*. Jame buvo daugiau nei 20 naujų scenarijų, tarp kurių įsimaišė ir turizmo, ir karinės užduotys. Statybų asortimentą praplėtė daugiau nei tuzinas naujų pastatų: *El Presidente* vaikystės namai, fortas, *Duty–Free* parduotuvė ir kiti. Buvo įdiegta ir keletas patobulinimų žmonėms: specialūs įstatymai, pritraukiantys ekologiją mėgstančius turistus, galingesnis Karinis įsakymas, netgi Socialinio draudimo sistema, kelianti balsuotojų pasitikėjimą. Taip pat buvo galima pagreitinti namų statybą, pilnai apžiūrėti pastatus ir pan. *Paradise Island* vertė žaidėjus labiau paklusti gamtai: pragaištingi tropinio oro efektai nuolat neduos ramybės. Pastatai grius, laukai bus nušluoti, o žmonių moralė kris. Vadovui *El Presidente* teks sunki užduotis atstatyti salos grožį ir žmonių pasitikėjimą.

JAV buvo pasirodžiusi ir *Tropico Mucho Macho* leidimas. Jame buvo sudėti pirmasis *Tropico* ir jo papildas *Paradise Island*, 12 naujų scenarijų, oficialus *Brady Games* strategijos gidas ir siužetas apie žaidimo kūrimą.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9

Piratai gyvena ir DIRBA kartu? Na, na, pažiūrėsim kas iš to išeis...

SIUŽETAS: 5

Nėra siužeto! Nesvarbu, vis tiek linksma, juk koks dar siužetas žaidžiant piratus!

GRAFIKA: 9.3

Visi labai gražiai vaikšto ir dirba. Net keista.

GARSAS: 9

Malonios ir lengvos melodijos.

VALDYMAS: 8.6

Daug klavišų, daug funkcijų, bet nėra painu

GALUTINIS:

Grobti ir dar kartą grobti... na, dar romo kokią statinę išmaukti...

9.1



KOMIKSŲ HEROJAI ATAKUOJA

X–Men 2: Wolverine's Revenge
http://www.wolverinesrevenge.com/
Kūrėjas: *Livesay Technologies*
Leidėjas: *Activision*
Data: 2003 04 26
Žanras: veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 600 MHz
128 MB RAM
32 MB 3D spart.

„Nepaisant problemų, X2 randa būdą sužavėti mus savo nepaaiškinama įvaizda. Tikras atitrūkimas nuo tikrovės dėl komiksinio siužeto, gerai atkurtų veikėjų ir gausių, bet malonių slaptų žudynių."

Jeremy Dunham,
IGN

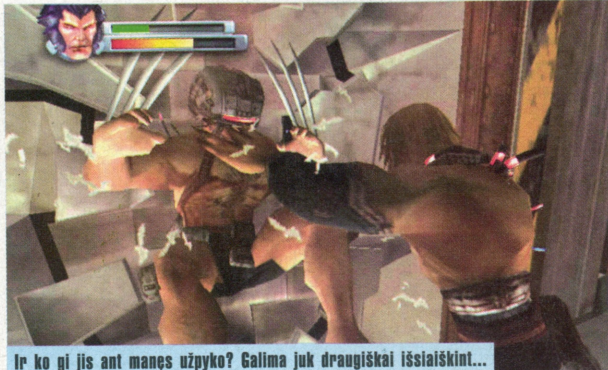
Kiek žinote vaizdo žaidimų, kurie remiasi ne tik kino filmais, bet dar ir komiksais, ir kurie bent jau maža dalele nesiveržtų atsistoti ant geriausiųjų pjedestalo? Turbūt ne ypač daug. *X–Men 2: Wolverine's Revenge* visai gali pretenduoti į „blokbasterių" kategoriją. Bet tik pretenduoti. Ne viskas šiame žaidime taip gerai, kaip atrodo iš pirmo žvilgsnio.

BOGARDAS

Beveik kartu su *X–Men 2* kino filmo pasirodymu žaidėjus pasiekia ir kompiuterinis filmo analogas — *Wolverine's Revenge*. Pirmas įspūdis apie žaidimą — visai smagiai atrodantis trečiojo asmens *action* su trupučiu *stealth*. Bėgame per lygius, vengiame spąstų, mušame blogiukus, aktyvuojame įvairius įrenginius ir panašiai. Bet yra vienas didžiulis BET — kame viso to prasmė??? Arba aš labai neįdėmus žaidėjas, arba žaidimo scenarijus visiškai beprasmiškas ir kvailas (*X–Men* juk komiksas, o kiek aš suprantu, kiekvieno komikso siužetas turi būti paprastas ir lengvai suprantamas. Apgaulingą triuką kūrėjai čia sumanė :). Kiek spėjau suprasti, veiksmas prasideda 1968 metais, kai Wolverinas išsivaduoja iš „Weapon X" programos ir sužino, kad yra užsikrėtęs virusu. Žaidimo veiksmas persikelia į dabartį. Veikėjas turi grįžti atgal į „Weapon X" laboratorijas ir susirasti priešnuodį. O kokių galų jam tenka kovoti su įvairiais mutantais ir panašaus plauko netikšom — neaišku.

Vienas pirmųjų nemalonių pastebėjimų apie žaidimą yra susijęs su specialiuoju režimu. Sėlinant paskui priešininką





Ir ko gi jis ant manęs užpyko? Galima juk draugiškai išsiaiškint...

lengvai galima jį užpulti ir paprasčiausiai nusukti jam sprandą. Žinoma, visa tai tikrai puiku, tačiau kartais tas sėlinimas dėl visiškai netinkančio valdymo tampa jau nebe sėlinimu, o vaikščiojimu aplink priešininką. Ir ką jūs galvojate??? Nors ir stovite praktiškai akis į akį su priešu, nieko neįvyksta, niekas į jus nešaudo ir panašiai. Taip nutinka vien dėl to, kad žaidėjas nuspaudęs specialiųjų savybių mygtuką. Tai nėra taip jau smagu, kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio, kadangi kartais veikėjui dar net neįėjus į priešininkų pilna kambarį, į jį jau pasipila kulkos, nes žaidėjas nenuspaudęs šio klavišo...

Kitas ne itin smagus pastebėjimas tas, kad truputį pasinervinti verčia ne visąlaik puikiai suveikiantis kameros kampas. Taip, kamerą galima sukioti aplink veikėją, pakreipti aukštyn, žemyn. Taip, vizualiai tai atrodo tikrai gražiai, bet, velniai griebtų, kai reikia tai išnaudoti, pavyzdžiui, einant per minų lauką, tokia laisva kameros rotacija tik pakiša koją. Kad ir kaip tu ją besukiotum, vis tiek iš pirmo karto tiksliai nustatyti krypties nepavyks. Tai tikrai erzina.

Kita vertus, besukiojant kamerą, galima pastebėti, kad žaidimo grafika tikrai visai nebloga. Bene įspūdingiausiai atrodo atmosferiniai efektai. Daugelio lygių veiksmas vyksta atvirose erdvėse siaučiant smagiai atrodančiai pūgai. Be to, vien jau tirpstančių ant kameros nukritusių snaigių efektas vertas stipraus kūrėjų rankos paspaudimo. Specialiosios veikėjo būsenos apipavidalinimas gal ir nėra didžiulis perversmas — paprasčiausias naktinis matymas, nudažytas oranžine spalva, tačiau priešų pėdų matymas ir netgi jų sklindantis kvapas, būsimos atakos numatymas, verčia šios specifinės veikėjo būsenos pavaizdavimui prirašyti dar kelis papildomus taškus.

Wolverinas kaip veikėjas turi keletą specialiųjų įgūdžių, kurie jį išskiria iš kitų *action/stealth* žaidimų veikėjų. Tai ir specialioji būsena, ir gydomasis faktorius, ir, žinoma, pavojingieji nagai. Žaidėjas gali lengvai paslėpti (įtraukti) nagus ir taip pat lengvai juos parodyti. Tai labai svarbu, nes nuo to priklauso gydymosi faktorius. Wolverinas negalės gydytis, jei nagai bus „aktyvuoti".

Pereidami lygius ir įgydami patirties, žaidėjai gali įgyti galimybę atlikti vis sudėtingesnius priešų pjaustymo triukus. Didžiausia bėda tame, kad žaidėjui, privertusiam Wolveriną atlikti ypatingus veiksmus, nieko daugiau nebelieka, tik grožėtis vaizdu ekrane. Viskas vyksta automatiškai, o kartais taip norisi daugiau bendradarbiavimo tarp veikėjo ir žaidėjo :).

Kad ir kaip žaviai beatrodytų kovos scenos, vis tik galima pasakyti, kad laikui bėgant jos atsibosta. Kūrėjai galėjo pasistengti ir leisti žaidėjui pasinaudoti nors keliais ginklais, atimtais iš nužudytų priešininkų. Tai, be jokios abejonės, paįvairintų žaidimą. Vienintele pramoga jau įsižaidus gali tapti „Mirtino įniršio" priepuoliai. Visai smagu žiūrėti, kaip Wolverinas lyg pasiutęs daužo piktadarius. Efektas toks pat, kaip atakuojant iš prieštankinio pabūklo :). Pačioje žaidimo pradžioje viskas atrodo gyvai ir naujai, tačiau perėjus keletą lygių viskas pabosta ir norisi daugiau veiksmo laisvės.

Žaidėjui tenka išties nemažai pasikauti su bosais. Tai tikrai žavi žaidimo detalė. Čia yra savotiškas „old school" žaidimų renesansas, kadangi kiekvieną bosą galima įveikti tik perpratus jo silpnąją vietą ir spėjus ja pasinaudoti anksčiau, nei priešininkas įveiks jus. (Beje, apie kovas su bosais plačiau skaitykite *Expert* klube). Kadangi *Wolverine's Revenge* yra praktiškai vienakryptis žaidimas be jokių šaluti-









nių misijų, kūrėjai pasistengė suformuoti savotišką atrakinimų sistemą. Paėmus tam tikrus daiktus, *bonus* meniu aktyvuojasi papildomi žaidimo privalumai ir netgi iššūkiai. Pavyzdžiui, kiekvienas pasalūniškas nužudymas apdovanojamas pakabukais (*dog tag*). Kuo daugiau žaidėjas surenka tokių pakabukų, tuo galingesnis veikėjas tampa kovoje ir atrakina vis aukštesnius atakos lygius.

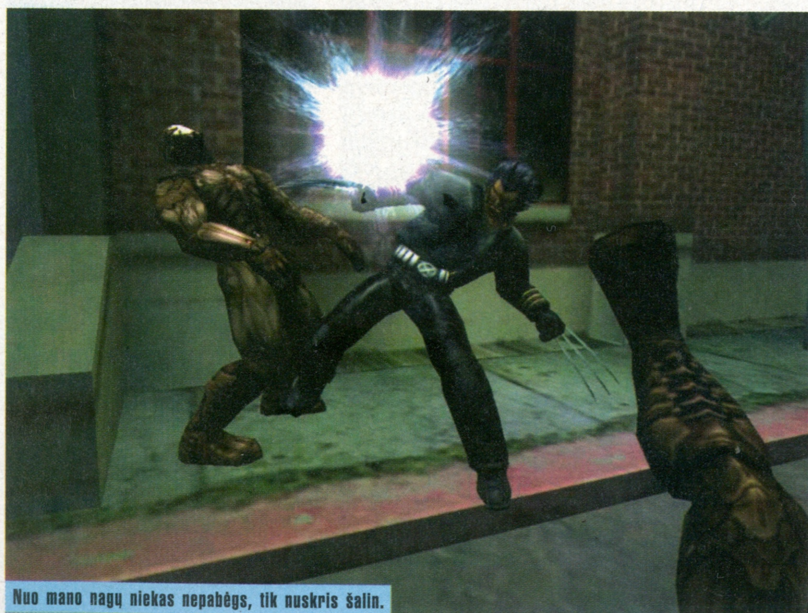


Kalbant apie garsą, galima paminėti, kad muzikos žaidime yra minimaliai, tačiau ji parinkta labai profesionaliai. Kiekvienas žaidimo suaktyvėjimas lydimas ir muzikos tempo pasikeitimo. Balsų įgarsinimas taip pat labai žavus. Pats Wolverinas ir daktaras įgarsintas kino aktorių. Kita vertus, dialogų įgarsinimas negali paslėpti silpnų garso efektų. Kiekvienąsyk susižeidus Wolverinas suriks (suurgs:) lygiai tokiu pat monotonišku balsu. O kaip skamba nagų brūkštelėjimas į medį??? Lygiai taip pat, kaip ir į metalą ar į priešininko kūną. Ne kažin kas :)

Apie valdymą daug pasakyti lyg ir nėra ką. Valdymas tam tikra prasme paprastas. Aišku, prie jo reikia priprasti. Yra valdyme ir keletas nesusipratimų, pvz.: *stealth* režimo ir specialiosios būsenos įjungimas reikalauja nuolat laikyti nuspaudus tam tikrą klavišą, kas apsunkina kitų veiksmų atlikimą.

Bene labiausiai erzinantis *Wolverine's Revenge* dalykas — labai jau nepatogi išsisaugojimo sistema. Galimybė išsisaugoti žaidimą suteikiama tik perėjus lygį, o per visą lygį jokių „checkpointų" kūrėjai nepasistengė pagaminti. Kiekvieną syk žuvus tenka žaisti visą lygį iš pat pradžios. Kartais tai sukelia tikrai rimtą pykčio priepuolį, kadangi visą lygį gali praktiškai žinoti atmintinai, o kokį dešimtą kartą žūsi būtent toje pat vietoje. „Old school"?

Sunkiausias dalykas kūrėjams, gaminantiems licencijuotą žaidimą — perteikti kūrinio dvasią. Šiuo atžvilgiu kūrėjų komanda tikrai pasistengė. Nors kartais *Wolverine's Revenge* ir nutolsta nuo komikso dvasios, tačiau veikėjo charakterizavimas yra detalus ir nė per plauką nenutolsta nuo komikse ar filme vaizduojamo herojaus.



Nuo mano nagų niekas nepabėgs, tik nuskris šalin.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8
Visai smagus trečiojo asmens "actionas"

SIUŽETAS: 5
Arba kvailas aš, arba scenarijus visiškai bukas

GRAFIKA: 8
Ypatingų stebuklų nėra, bet žiūrisi visai gražiai

GARSAS: 9
Jei ne kelios nesąmonės, būtų puikus

VALDYMAS: 7
Reikia priprasti

GALUTINIS:
X-Men'ų gerbėjus išvers į koto, bet daugiau... **7**



DIDELIŲ VAIKŲ ŽAISLIUKAI

Blitzkrieg
http://www.nival.com/eng/blitzkrieg
Kūrėjas: Nival Interactive
Leidėjas: CDV Software Entertainment
Žanras: Nepakartojamas RTS

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PII 450 MHz
128 MB RAM
8 MB 3D spartintuvas

„Jei nesate kantrus žmogus, Blitzkrieg gali tapti sunkiai įveikiamu kalnu — detalių jame daugybė. Tačiau mokytis jį žaisti tikrai smagu, o supratus ypač malonu žaisti. Blitzkrieg gal ir neapsuptas tokio dėmesio kaip Warcraft III ar Age of Mythology, tačiau kiekviena jo dalelė to nusipelno."

Tha Wiz, GameZone

Pastaruoju metu slavų žemėse gyvenantys žaidimų kūrėjai vis dažniau ir dažniau sudrebina pasaulį šviežiais ir tikrai galingais projektais. Atsimenate, kažkada buvo *Kazokai* — elementari, bet tuo pat metu labai šauni 2D RTS. Tai buvo žaidimas kiekvieno Lietuvos RTS mėgėjo kūnui, sielai ir „hardwarui". Juk *Kazokams* nereikėjo nei *super–duper* kompiuterių, nei kelių mėnesių santaupų, nes pats žaidimas (sąlyginai kainuojantis grašius) voliojosi ir lig šiol voliojasi kiekvienoje *Maximoje*. Parsinešęs *Blitckrygą* ir pamatęs, kad mano kietajame diske jis nori daugiau nei 2GB, pamaniau... Iš kur tas nežemiškas svoris?

NPC

SMĖLIO DĖŽĖ

Pasirodo *Blitckrygas* yra milžiniška smėlio dėžė didelių vaikų žaidimams. *Nival* tikrai pasistengė ir labai toli paliko daugelį konkurentų. Kad nekiltų nesusipratimų, iškart pabrėžiu, jog *Blyckrygo* konkurentais laikau tik istorinius RTS, ir tik apie antrąjį pasaulinį karą. Pirmas ir svarbiausias žaidimo aspektas — tai galimybė dalyvauti mūšiuose ne tik už sąjungininkus (kaip pastaruoju metu madinga), bet ir už kitas dvi ne mažiau reikšmingas šalis (Vokietiją ir TSRS). Tai dalinai paaiškina, kam buvo reikalingi 2GB, tačiau visa tiesa paaiškėja pradėjus „Tutorial" lygius. Žaidime grūste prigrūstas skirtingų lokacijų bei tuometinės karo technikos. Vien tik sunkvežimių bei palaikymo technikos kiekviena šalis turi mažų mažiausiai po dešimt elementų, o kur dar aviacija, tankai, artilerija... Žodžiu, karinės technikos daugiau nei pakankamai, ir *Blickrygas* be abejonės patenkins kiekvieno Antrojo Pasaulinio karo tematikos gerbėjo norus.

Žaidime atitinkamai yra trys kampanijos (Vokietijos, TSRS ir Sąjungininkų), tačiau kiekviena kampanija susideda iš kelių etapų. Pavyzdžiui, žaisdami už Vokietiją, mes ir mūsų dalinys kovas pradedame Lenkijoje, vėliau mus permeta į Prancūzija, Afriką, Baltijos respublikas, Rusiją, o po sąjungininkų išsilaipinimo mes jau su savaisiais žiemos kare užgrūdin-



tais kariais vykstame į Ardėnus. Kiekvienoje lokacijoje dažniausiai privalomos dvi istorinės misijos, bei kiek širdis geidžia papildomų. Iš esmės žaidimą galima baigti greitai vykdant tik istorines misijas, tačiau jei žaisite aukštesniame nei *Easy* lygyje, praktiškai tai bus neįmanoma.

Suprantate, kiekvienas mūsų dalinio karys (dalinio kariai *Blyckryge* — tai tankai ir artilerija, visa kita — patrankų mėsa J) nuolat renka patirties taškus, surinkęs tam tikrą jų kiekį gauną atitinkamą laipsnį, tampa taiklesnis ir apsukresnis mūšio lauke. Mūsų dalinys keliauja su mumis iš misijos į misiją, taip sustiprėdamas, mat už sėkmingas šalutines misijas mes dar apdovanojami ir technikos patobulinimais. Jei istorinę misiją pradėsime su žaliais, dar neapšaudytais kariais, greičiausiai būsim sutriuškinti, nes paprasčiausiai neturėsim branduolio, į kurį remiasi visa operacijos sėkmė. Taigi *Blyckrygas* — ne iš tų žaidimų, kuriuos baigiame vienu prisėdimu, per nepilną savaitgalį. Tai žaidimas ilgam, bent jau aš turiu nuojautą, kad dar gerą pusmetį kas dieną atliksiu privalomas pratybas, kad nepraraščiau įgūdžių belaukdamas *Blitzkrieg 2* (duok Dieve, kad jis kada nors būtų).

PRINCIPAI

Beje, šiame žaidime visiškai nėra ekonomikos. *Blitzkrieg* greičiau pavadinčiau taktiniu veiksmo žaidimu, nei strategija. Vienintelis resursas, kurio mums reikia — šaudmenys, jie saugiai sudėti nesunaikinamame sandėlyje, tad viskas, ką reikia daryti, tai laiku nusiųsti sunkvežimį į sandėlį. Žaidimo metu mes gauname daugiau ar mažiau apibrėžtą būrį. Dažniausiai tai trys mūsų būrio tankai + vienas papildomas, trys mūsų būrio artilerijos pabūklai + pora papildomų zenitinių patrankų, keli transportiniai sunkvežimiai (patrankų, pėstininkų ir šaudmenų transportavimui), keli būriai pėstininkų ir snaiperis arba karininkas. □inoma, istorinėse misijose kiekvieną kartą mūsų laukia siurprizai, kartais negauname artilerijos, bet ją kompensuoja milžiniška pėstininkų minia, kartais gauname eksperimentinių ginklų, kartais kelis papildomus motorizuotus būrius (pėstininkai, pora šarvuočių ir pora lengvųjų tankų ir t.t.). Bet kuriuo atveju mūsų dalinys visada būna atakos smaigalyje, o kiti elementai dažniausiai naudojami flangų gynybai. Beje, misijose suteikta papildoma technika negauna patirties taškų, tad prieš šaudant labai svarbu pamąstyti, kuriam tankui pavesti šį juodą darbą. Aviacija — apskritai kita respublika. Mes su ja susiję tik tuo, kad tam tikrais momentais (dažniausiai juos lemia oro sąlygos) galime iškviesti pastiprinimą iš oro. Tai gali būti žvalgybinis lėktuvas (geriausias artilerijos


Viena sudėtingesnių misijų žaidime. Driokstelėjus pakrantės apsaugos pabūklui, monitorius, tikrąja tą žodžio prasme pakyla nuo stalo



Sudeginti tiltai... Ko gero vienintelis būdas sulaikyti panzer'ių diviziją

draugas), naikintuvai, bombonešiai, pikiruojantys bombonešiai ar desanto lėktuvai. Aviacija iš principo labai efektyvi, tačiau jei ant žemės priešas turi bent porą zenitinių patrankų, iš jos beveik nėra naudos. Pilotai žūna net nepasiekę taikinio, o praradę kokios nors rūšies lėktuvus, toje pačioje misijoje antrą kartą jų dažniausiai nepavyks iškviesti. Todėl siekiantis pergalės žaidėjas privalo maksimaliai išnaudoti visas priemones, beveik tuo pat momentu, kitaip sakant surengti mažyti *Blickrygą*. Šioje sityje mums puikiai padeda valdymas.

VISIŠKA KONTROLĖ

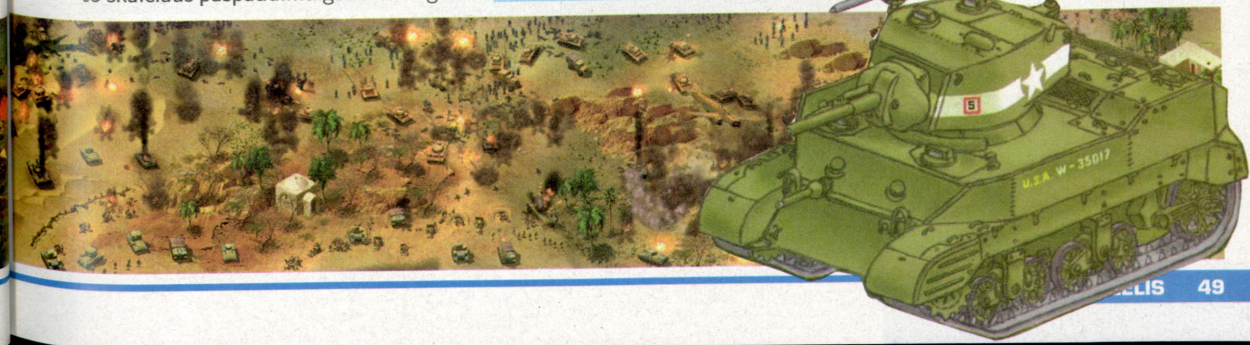
Ko gero daugelis sutiks, kad pirmosiomis pažinties su nauju RTS žaidimu minutėmis mūsų nuomonę lemia valdymas. *Blickrieg* pasirodė geriau nei puikiai. Kelios *Tutorial* kampanijos supažindina pradedantį karininką su visomis valdymo gudrybėmis, tad pradėjus dalyvauti rimtuose mūšiuose belieka džiaugtis puikiu valdymu. Visos komandos tradiciškai gali būti duotos per ekrano apačioje esantį komandinį meniu, arba naudojant „karštuosius" klavišus. Visos karštųjų klavišų komandos dislokuotos kairėje klaviatūros pusėje, kur dažniausiai ilsisi žaidėjo (nebūtinai stratego) ranka. Visi mūsų koviniai vienetai tradiciškai gali būti sujungti į būrius, ir lengvu Ctrl+pasirinkto skaičiaus paspaudimu gauti savo greitąjį klavišą. Žodžiu, veikimo principas lyg ir aiškus bei pažįstamas, tačiau svarbiausia tai, kad viskas veikia idealiai, tad žaidėjas vos ne akimirksniu gali suorganizuoti vietovės artilerinį apšaudymą ir pirmiesiems sviediniams dar nepasiekus žemės, iškviesti pastiprinimą iš oro, pasiųsti tankų būrį į priešo flangą bei parengti pėstininkus pagrindiniam puolimui. Jokios painiavos, jokios betvarkės. Nepatinka lėtapėdės Matildos, vos vos judančios Tobruko link? Prašom, vienu mygtuko paspaudimu padidinam žaidimo greitį, ir mūsų Matildos dykumą skrodžia it greitaeigiai džipai. Priešo kontrataka pasirodė per agresyvi, nespėjate rikiuoti savo karių? Spustelėkite „-", ir žaidimo ritmas sulėtėja. Vis tiek nespėjote atiduoti gyvybiškai svarbių įsakymų? Spauskite „spacebar", ir žaidimas sustos pauzės režime. Visas laikas jūsų kišenėje, galite žvalgytis po žemėlapį ir dalinti įsakymus. Šaunu ir labai praktiška.

SUDĖTINGUMO LYGIAI VISIEMS

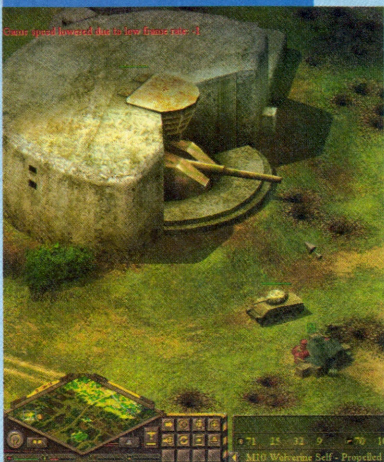
Dirbtinis intelektas. Ko gero vienintelis elementas, galintis susilaukti šiokių tokių priekaištų. Nors daugeliu atveju mūsų kariai juda tvarkingai bei paisydami logistikos taisyklių, nugrybaujančių pasitaiko. Tai ne senosios kartos strategija, kurioje vienas pasiklydęs orkas mūsų kariuomenei neturi jokios įtakos. Čia kiekvienas tankas skaičiuojamas, tad jo nebuvimas mūšyje tik todėl, kad DI susivėlė ir užstrigo miestelyje nepasirinkdamas, į kurią gatvę sukti, sukelia nežemišką vado pyktį. Tiesa, žaidime niekas neskaičiuoja pėstininkų (be reikalo, šie juodadarbiai kartais praverčia labiau, nei keletas sunkiųjų tankų), tad vienas pasiklydęs pėstininkas, atrodytų, nėra baisi nelaimė. Taip ir yra. Tačiau jei paklydėlis „užsirauna" ant poros *Panzer* IV klasės tankų ir bandydamas bėgti atvilioja juos į patį mūsų artilerijos pozicijų užnugarį? Žodžiu, su draugišku DI dar reikėtų padirbėti, nors iš principo



Ju–87 paukštukas savo jau atskraidė...



Privalumas



Dar vienas teigiamas dalykas Blitzkryge yra tas, kad žaidimas dirba labai stabiliai. Jeigu žaidimui pristinga kompiuterio resursų, Blitzkrygo tempas automatiškai sulėtėja. Žaidimo kadrų kitimo greitis niekada nesumažėja, tad Blitzkrygas niekada "nelagins".

jis netoli tobulybės. Priešo DI žaidžiant *Easy* režime beveik nejuntamas, tačiau jau *Normal* režime skaitmeninis oponentas ima rodyti dantis. Žaibiškos kontratakos iš flangų, netikėti pėstininkų antpuoliai, kova dėl dangaus kontrolės, DI pasirūpina viskuo. Tik žaisdamas aukštesniame sudėtingumo lygyje pajutau pėstininkų pranašumus (žaisdamas *Easy* net nelaipindavau jų iš sunkvežimių). Miestai, net prikimšti lengvųjų prieštankinių patrankų ar mortyrų, tampa garantuotu kapu sąjungininkų tankams (vokiečių *Panzeriai*, kaip ir priklauso, į tokius niekus dėmesio nekreipia), tačiau, pedėdami narsiųjų pėstininkų, surengiam tokioje vietoje mūšius iš namo į namą, iš kiemo į kiemą. Prisėlinę iš pasalų ir sunaikinę patrankos įgulą mūsų narsuoliai žaibiškai apsuka užgrobtą pabūklą ir vaišina priešą jo paties šaudmenimis. Užmėtę granatomis snūduriuojantį savaeigį artilerinį pabūklą *Stug*, pėstininkai suplėšo jo vikšrus ir pasitraukia, į areną įleisdami tankus. *Stug* neturi bokštelio, tad be vikšrų jis negali sukiotis ir šaudyti (jei ne pėstininkai, toks gražuolis greičiausiai nusineštų pusę mūsų motorizuoto dalinio). Lengvas grobis, dar lengviau uždirbti patirties taškai. Kitaip tariant, žaisdami *Easy* lygyje greičiausiai tiesiog patirsite malonumą stebėdami mūšius, *Normal* jau teks pamąstyti ir užsiimti rimtesnių operacijų planavimu, tuo tarpu *Hard* ar *Suicide* lygiai skirti asams, labiau mėgstantiems tris valandas planuoti ir penkias minutes veikti.

NETILPAU...

Deja, dėl vietos stokos negaliu papasakot jums, brangūs skaitytojai, apie tai, kokią reikšmę tanko šarvui turi papildomi 5 milimetrai, apie tai, kokie svarbūs gyvenime yra žvalgybos duomenys, apie tai, ką gali padaryti vienas vienintelis miške „apsikasęs" tankas.

Pabaigai pridursiu, kad nors teoriškai tai — 2D RTS, iš principo visi koviniai vienetai yra smulkučiai 3D objektai. Pats žaidimo landšaftas irgi trimatis (tiesa, plika akimi tai nepastebima), tačiau kiekviena net labai žema kalvelė — milžiniškas privalumas mūsų artilerijai.



„Easy" režime pelnyti apdovanojimai ne tokie brangūs, kaip tie, kuriuos dalija „Hard" režime, bet vistiek gražūs pažiūrėti ar kitam parodyti.

Žaidimo garsas puikus, tiesa, muzika tradicinė, panašios melodijos girdėtos daugelyje žaidimų Antrojo Pasaulinio tema, tačiau mūsų kariai įgarsinti tiesiog pasakiškai. Valdydami sąjungininkus iškart pajusite, kam vadovaujate — ar iš kilmingos anglų lordų šeimos kilusiam artileristui, ar pamišusiam džipo vairuotojui iš Teksaso. TSRS daliniuose „katiušas" vairuoja išties pasikėlę „komandirai", o remontinius sunkvežimius — tik ką iš Ukrainos kolūkių atvykę didvyriai traktoristai. Stebint Trečiojo reicho karius, kuriems vadovaujam, apninka greitos pergalės jausmas, tvarkingai dažyti milžiniški tankai kelia pasitikėjimą savimi, kai tuo tarpu valdant prancūziškas spalvotas skardines su miniatiūriniais vamzdžiais baisu net žengti pirmą žingsnį.

Blitckrieg — nerealus žaidimas, privalantis rasti savo vietą visų RTS ar šiaip istorinių žaidimų mėgėjų kolekcijose, be jokios sąžinės graužaties atiduodu jam „geriausiojo" ženkliuką.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8.5

Debesys „junitų", ar sugebėsiu juos suvaldyt?

SIUŽETAS: 9

Istorinės kampanijos pavyzdingai išsamios ir tikslios. Žaisdami galit drąsiai ruoštis istorijos egzaminui.

GRAFIKA: 9.6

Nerealus detalumas, nerealus kovinių vienetų pasirinkimas, tik va Vilniaus pakraščiai labai primena Rygą.

GARSAS: 10

Nėr prie ko prikibti.

VALDYMAS: 8.9

Sukurtas jums ir tik dėl jūsų.

GALUTINIS: 9.4

Patikėkite, Antrojo Pasaulinio tematika geresnio strateginio kūrinio šiandien nėra...





Enter The Matrix
http://
www.enterthematrixgame.com
Data: 2003 06 15
Žanras: Priedas filmui?
Kūrėjas: Shiny
Leidėjas: Atari (Infogrames)

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 800 MHz
128 MB RAM
32 MB 3D spart.

„Tai ne toks didžiai žudantis, nuostabiai provokuojantis mintis ir gilus žaidimas, kokio aš tikėjausi, tačiau jis yra taip arti tokio, kad net baisu. O kalbant apie veiksmą, jam prilygti gali tik keli žaidimai. Laimei, ETM yra daugiau nei greitas būdas pasimelžti pinigų iš frančizės ir galite matyti, kad Vačovskiai daug prie jo prisidėjo ir vietomis be klaidų sugebėjo „sugauti" grėsmingą ir klaikų filmų jausmą"
Will Barker, GameBlitz

KARIS

Ko gero daugelis esate girdėję apie tokį prieskonį. Pastaruoju metu karis tampa nepamainomu priedu daugeliui patiekalų ir Lietuvių virtuvėje. Tačiau pabandykite valgyti jį vieną... Nebelieka nei to pasakiško skonio, nei malonumo. Tas pats ir su ilgai lauktu žaidimu *Enter The Matrix*. Žaidimą išbandžiau, galima sakyti, tik grįžęs iš filmo *Matrica: perkrauta* premjeros, ir jau kone pirmosiomis žaidimo akimirkomis supratau, kad žaidimas be filmo nebebūtų toks skanus... Tam tikra prasme, tas pats ir kalbant apie filmą.

NPC

LAIKAS MŪSŲ PRIEŠAS

Deja, žaidimą gavau tik po to, kai redaktorius buvo paskirstęs vietas žurnale, tad ETM recenzijai vietos lyg ir nebuvo numatyta (atitinkamai laiko jį žaisti irgi neturėjau). Tą dieną, kai žurnalas teoriškai turėjo būti baigtas, mane pasiekė žinia, kad yra du laisvi puslapiai, tad prisiviriau daug kavos ir įėjau į *Matricą*. Per naktį tespėjau įveikti *Niobės* žaidimo dalį ir truputį paragauti *Ghost* bei *Hacking* režimų duonos. Žodžiu, tekstas labiau primins pirmą žvilgsnį nei visavertę recenziją, bet ką darysi, gal kitame numeryje skirsim šiam žaidimui daugiau vietos.

TAIGI, PIRMIEJI ĮSPŪDŽIAI

Tik įpusėjęs žaidimą (primenu, kad žaidžiau jau po filmo peržiūros) supratau, kad broliukai Vačovskiai savo darbą atliko puikiai, žaidimas ir filmas idealiai susilieja ir vienas kitą papildo. Tiek žaidime, tiek filme yra keletas scenų su klaustukais, kur žaidėjui ar žiūrovui lieka nemažai neaiškumų ar nelogiškumų, tačiau jei žaidėjas ir žiūrovas — vienas žmogus, tokių vietų likti neturėtų. Būtent todėl ir pradėjau tekstą pasakodamas apie prieskonius, mat be puikios filmo ir žaidimo siužetinių linijų sąsajos, kiti žaidimo aspektai neblizga. Jei jūs nesate *Matricos* gerbėjas, įsigiję žaidimą galite labai nusivilti. Keisčiausia tai, kad net po daugelio pusėtinų ar neigiamų recenzijų žaidimas vis tiek perkamas ir jau pirmosiomis platinimo dienomis iš parduotuvių lentynų į žaidėjų namus iškeliavo per milijoną ETM kopijų. Ką tai galėtų reikšti? Ogi tai, kad recenzentai dažniau kreipia dėmesį į pačio žaidimo kokybę („geimplėjus", grafika, garsas ir t.t.), o ne į jo (žaidimo) sąveiką su kinu, teatru ar cirku. Pabandęs ETM visiškai pritariu daugelio nuomonei, žaidimą velka tik jo frančizė ir brolių Vačovskių pavardė ant dėžutės... Gėda *Shiny*...


Marlyn Manson giminaitis su Mickey Mouse'o batais

NEIŠNAUDOTOS GALIMYBĖS

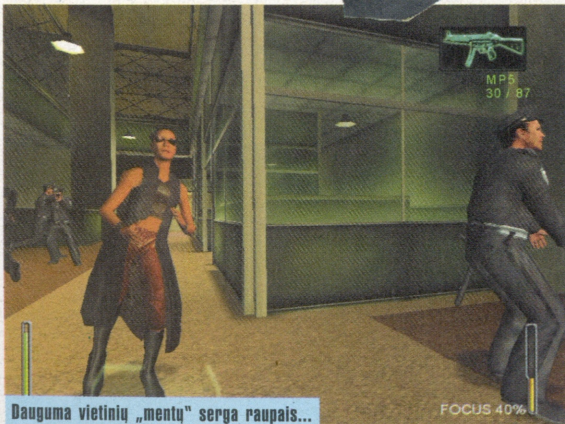
Shiny pirmieji pasaulyje gavo teisę ir leidimą dirbti su *Matricos* licencija (manau norinčių buvo daug). Tai buvo puiki proga komandai realizuoti save ir įsiamžinti pasaulinio „geimingo" istorijos puslapiuose, tačiau proga li-





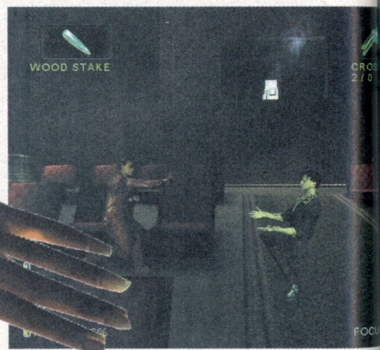
Smagus, bet neišbaigtas „Hacking" režimas...

ko neišnaudota. Žaidimas tik vos vos perlipa per vidutinybės kartelę, ETM nepasižymi nei garsu, nei grafika, nei „geimplėjumi". Žinoma, matriciniai „fintai", fokusai (arba *bullet–time*, čia kaip kam labiau patinka) žaidimą pagyvina, tačiau žaidėjų vilčių, ko gero, neišpildo. Smagu, kad jau pirmosiomis dienomis internete pasirodė vaistas (*patch v1.52*), išgydantis daugelį žaidimo klaidų (ypač grafikos). Tačiau net po jo įdiegimo žaidimo grafika neblizga, tekstūros lengvai „paplaukusios", modeliai dažnai išsikraipo, sienos pilkos ir tuščios ir t.t. ir panašiai. Spėju, kad labiausiai dėl to kaltas žaidimo multikonsoliškumas, bet ką padarysi, kai žaidimų pasaulyje kalba pasisuka apie pinigus, nutinka visko. Tiesa, veikėjų animacijai, ypač kovų metu, priekaištų rasti būtų sunku (jei pateisintume savotišką „ilgų rankų" stilių), tačiau jūs tik pažvelkite, kaip Niobė lipa kopėčiomis, ir suprasite, kad nuoširdžiai animuotos buvo tik tos žaidimo dalys, kurios pateko į reklaminius žaidimo klipus. BŪTENT, be to, ką matėte klipuose, žaidime nerasite daugiau nieko gero. Kitaip tariant, kovojant, šokinėjant ir atlikinėjant kitus *focus* būsenoje galimus triukus (pavyzdžiui, bėgant sienomis), ETM atrodo neblogai, bet ar tokia smulkmena verta mūsų pinigų? „Geimplėjų" griauna ne visai paklusnus valdymas, kartais kiek ištempti (ypač vairavimo) lygiai. Žaidžiant už *Ghost* (jo dalies dar nebaigiau, bet išvadas jau galiu daryti), kūrėjai mums siūlo atlikti tas pačias misijas. Tai yra nepriklausomai nuo to, kurį personažą pasirinksime, pusė misijų bus lygiai tokios pačios, kita pusė skirsis... Gudri suktybė. Atseit jie mums siūlo du žaidimus viename, nors iš tiesų gauname vieną žaidimą su keliais papildomais lygiais. Dar šlykščiau tai, kad abu personažai kovoja tuo pačiu stiliumi, atlieka tokius pat veiksmus, tad tikslo įveikti *Matricą* du kartus nebelieka, nebent jūs — vienas iš tų, kuriems rūpi siužetas (ko gero tik dėl siužeto žaidimas ir perkamas). *Hacking* režimas dar truputį pagerina bendrą žaidimo vertinimą, tačiau ir jis ne toks, kokį jį žadėjo padaryti kūrėjai. Žodžiu, jaučiuosi išdurtas...



Dauguma vietinių „mentų" serga raupais...

Žaidimo garsas. Išgirsime keletą gabaliukų iš žaidimo garso takelio, keletą neblogai skambančių sprogimų. *Focus* režime garsas taip pat malonus ausiai, tačiau tenka pripažinti kad *X2: Wolverine's Revenge* kūrėjai panašią idėją įgyvendino geriau. Pasakysiu atvirai, žaidimo garsui, kaip ir visam žaidimui apskritai, trūksta kelių dalykų: kūrėjų pastangų, kūrėjų atsidavimo ir JĖGOS.



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 6.1
Kas čia? Atleiskit ne į tą matricą pataikiau...

SIUŽETAS: 9.4
Matosi kad kuriant žaidimą bent pora žmonių dirbo

GRAFIKA: 5.9
Žaidimo metu pasidarykite keletą stop kadrų, ir pamatysite, kaip TAI atrodo kai nejuda...

GARSAS: 5.4
Ne, tai tikrai ne ta „Matrica"

VALDYMAS: 5.6
Nėra kas veikti, viskas vyksta savaime

GALUTINIS: 6.2
Žaidimas skirtas tik pasišventusiems Vačovskių kūrybos gerbėjams. ETM tik papildinys „Matricoms", kaip žaidimas jis nevertas nieko...

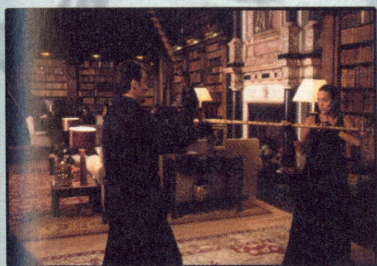
FILMO KAPŲ PLĖŠIKĖ LARA KROFT: GYVYBĖS LOPŠYS IR ŽAIDIMO LARA CROFT TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS BELAUKIANT

PIEŠINIŲ KONKURSAS

Larą Kroft jau kartą matėme kine ir daugelį kartų — žaidimuose.

Kaip tu įsivaizduoji Larą Kroft filmavimo aikštelėje?

NUPIEŠK IR ATSIŲSK MUMS!





Sąlygos:

Piešiniai gali būti atlikti bet kokia technika. Darbus iki 07 15 d. siųskite į redakciją adresu:
UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT-3031
(el. paštu atsiųsti darbai nepriimami).

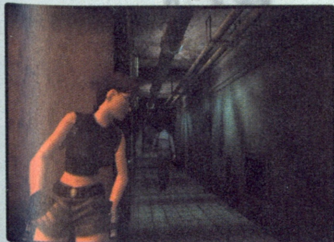
Labiausiai vertinsime originalius (nekopijuotus) piešinius.

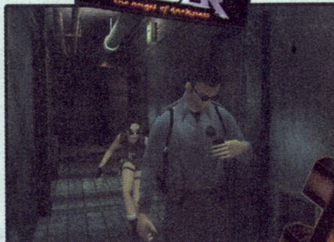
Konkurse gali dalyvauti visi žurnalo PC Klubas skaitytojai.

Prizai:

Debesys Lara Kroft filmo ir žaidimo atributikos iš Bombafilms ir GNT Lietuva.
Originalus Angel of Darkness PC žaidimas.
Dvi žurnalo PC Klubas prenumeratos trims mėnesiams.







PRENUMERATA

PRENUMERATOS INDEKSAS 5411

JEI IKI 06 20 DIENOS UŽSIPRENUMERUOSI,



NE TIK SUTAUPYSI, BET IR TAPSI VISATEISIU KLUBO NARIU.

TAU

BUS SUTEIKTA:

1. PLASTIKINĖ NARIO KORTELĖ
2. NUOLAIDŲ KORTELĖ
3. DALYVAUSI PAPILDOMUOSE KONKURSUOSE

IDEALUS PASIŪLYMAS

PRENUMERUOK IŠ KARTO DU ŽURNALUS IR SUTAUPYK DAUGIAU!





PC KLUBAS + GAME.EXE

1 mėn. – tik 14,99 Lt
Sutaupai 4 Lt

3 mėn. – tik 44,97 Lt
Sutaupai 12 Lt

6 mėn. – tik 89,94 Lt
Sutaupai 24 Lt





PC KLUBAS + HAKERIS

1 mėn. – tik 14,99 Lt
Sutaupai 4 Lt

3 mėn. – tik 44,97 Lt
Sutaupai 12 Lt

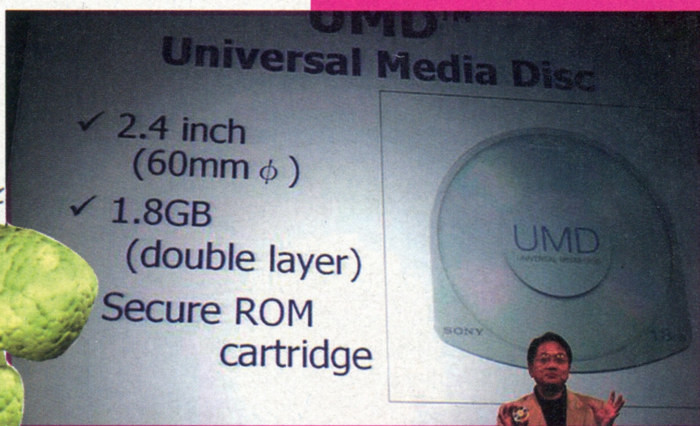
6 mėn. – tik 89,94 Lt
Sutaupai 24 Lt

PASAULYJE DAR NĖRA NĖ VIENO ŽMOGAUS, KURIAM TAI NEAPSIMOKĖJO



POCKET CLUB




UMD
Universal Media Disc
✓ 2.4 inch (60mm ϕ)
✓ 1.8GB (double layer)
Secure ROM cartridge
UMD
SONY



Sony atskleidžia planus apie PSP

Sony Computer Entertainment paskelbė plėsianti savo namų pramogų rinką anapus namų ribų.

Nauja nešiojamoji žaidimų platforma *PlayStation Portable* (PSP) planuojama išleisti kitų metų pabaigoje. Kompanija siekia suteikti *PlayStation* galimybes platesnei auditorijai, leisdami jiems mėgautis žaidimais ir kitomis pramogomis bet kur ir bet kada. SCE seniai laukė, kol galės įsiveržti į nešiojamųjų žaidimų rinką, o naujasis žaisliukas būtent tai ir leis.

Naujosios platformos pagrindas yra *Universal Media Disc* (UMD) — *Sony Group* 6 cm optinis diskas (1,8 GB talpos) „kartridže". Optinis diskas turi daug pranašumų, lyginant su pasenusiu šabloniniu ROM „kartridžu": greitesnė gamyba, didesnis talpumas ir mažesnė kaina. Be abejo, bus naudojama naujausia apsaugos technologija

PSP turės 480x272 taškų (16:9 formato) TFT LCD monitorių su galine šviesa. Atvaizduojama 3D grafika bus paremta specialiais kreivais paviršiais NURBS bei įprastais poligonais. Vaizdo kokybė taip pat bus praturtinta MPEG 4 standartu, atitinkančiu DVD kokybę su mažesniu duomenų greičiu. PSP turės USB 2.0 jungtį tolimesnei plėtrai ir sujungimui su kitais įtaisais: PSP, *PlayStation 2* ir kitom sistemom. Taip pat bus speciali *MemoryStick* anga tinklui ir duomenų perdavimui belaidėje aplinkoje.

Nuo 2003 rudens SCEI pasiūlys PC platformoje veikiančius kūrimo įrankius.

„Kaip *PlayStation* ir *PlayStation 2* padarė revoliuciją elektroninių namų pramogų arenoje, taip ir mes siekiame tapti nauja varomąja jėga nešiojamų žaidimų aikštėje", kalbėjo *Sony Computer Entertainment* prezidentas Ken Kutaragi. „Mes siekiame praplėsti žaidimų galimybes nešiojamojoje pramogų platformoje ir labai džiaugiamės PSP galimybėmis ir poveikiu rinkai. Kartu su žaidimais, PSP bus galima naudoti ir kitoms pramogų formoms bei „gyvoms" pramogoms tinkle bet kur ir bet kada. Tai XXI amžiaus „walkman".



PSP Specifikacijos

Ekranas: Plačiaekranis (16:9) TFT LCD su galine šviesa (480 x 272 taškų)
Laikmena: UMD 6 cm optinis ROM diskas su „kartridžu" (1,8 GB)
Vaizdo kodavimas: MPEG4
Grafika: 3D poligonai/NURBS
Garsas: PCM (įmontuoti stereo garsiakalbiai, stereo ausinių išėjimas)
Įvedimas/Išvedimas: USB 2,0; *Memory Stick* anga
Baterija: Pakraunama (ličio jonų)



Kalba žinovai

Interviu su Žilvinu Svitojumi, GNT Lietuva viešųjų ryšių vadybininku.

PC Klubas: Pradėkim nuo svarbiausio. Pasirodžius pirmosioms gandų apie PSP pasirodymą nuotrupoms, daugelis žaidėjų ėmė pirkti laidotuvių vainikus GBA sistemai. Koks tavo požiūris į tai?

Žilvinas: Norėčiau pridurti, kad vainikus jau buvo pradėję pirkti anksčiau — kai tik pasirodė pirmi „rimti" požymiai, jog *Nintendo* su savo *GameCube* pralaimėjo lenktynes su *Microsoft* dėl antrosios vietos. *Nintendo*, nors jums ir būtų sunku patikėti, vis dar gamina geriausius pasaulyje žaidimus konsolėms...

PCK: Kodėl sunku? Mes tikim...

Žilvinas: ... antra — jie rinkoje jau seniai ir buvo daug bandymų juos nukonkuruoti nešiojamųjų kompiuterių rinkoje, tačiau nė vienas nepavyko. Trečia — *Nintento* šioje rinkoje jau įsitvirtino ir iki PSP pasirodymo su savo atnaujintu GBA SP, jie turės per didelę auditoriją, kad juos kas nors galėtų nukonkuruoti. *Sony* šį sprendimą priėmė dėl to, kad rudenį pasirodys *Nokia n-Gage*.

PCK: Hm... Nokia?

Žilvinas: *Sony* vienaip ar kitaip yra mobiliųjų telefonų gamintoja. Jie tikrai planavo savo invaziją į šią rinką, tačiau tam dar anksti ir geriausiu atveju galima tik eksperimentuoti. Ką puikiai daro *Nokia*. Esu įsitikinęs, jog PSP buvo numatytas išleisti vėliau — apie 2006 metus — ir turėjo turėti vienokį ar kitokį ryšio sprendimą. Apie PSP šiuo metu yra žinoma tai, kad mes nieko nežinome.

PCK: Kažką vis tik žinome... Bet kuriuo atveju informacijos kiekiai tikrai riboti.

Žilvinas: *Sony* apie PSP paskelbė stengdamiesi sumažinti aplink *n-Gage* kilusį šurmulį, pranešdami, jog tie nėra ypatingi novatoriai. Kitas dalykas, dėl ko tiek mažai žinome apie PSP — jis gali būti tikruoju GBA ir *n-Gage* hibridu: turės patogų valdymą, puikų ekraną, gerus žaidimus ir pagrindinę *n-Gage* savybę — ryšį. Apie tai nebuvo pranešta, nes *Sony* šiuo atveju padarytų paslaugą *n-Gage* sukeldami visuomenės susidomėjimą. Visi juk sakytų: „*n-Gage* toks puikus, kad net *Sony* pajuto šio formato galimybes." Taigi, manau, *Sony* šildosi rankas, *Nintendo* toliau yra mylimas, o *n-Gage* gali tapti eiliniu nepasisekusiu bandymu užkariauti mobiliąją platformą.



ENERGIJA PLAUKAMS AKTYVIEMS VYRAMS

Pagaliau Lietuvos rinkoje pasirodė vienareikšmė, skirta būtent stiprios lyties atstovams ir tikrai prieinama kiekvienam kainų atžvilgiu "Alpecin" produktų linija plaukų priežiūrai, - sako "B&B Grožio ir Plaukų Atnaujinimo Centro" Vilniuje steigėjas ir direktorius Boris Mark Mints. Tai tikrai efektyvūs preparatai vyrų plaukams palaikyti idealiame stovyje bei dažniau pasitaikančių jų problemų sprendimui.



"Aktyvieji" šampūnai
N - normaliems plaukams
F - riebiems plaukams
S - nuo pleiskanų



Specialios vyrams šukuosenos modeliavimo priemonės:
želė, vaškas ir putos.

Alpecin skystis-tonikas po plaukų trinkimo
- įmasažuojamas į galvos odą ir paliekamas
- suaktyvina kraujotaką ir atgaivina galvos odą
- stiprina plaukų šaknis ir stabdo slinkimą



impress teva
Oficialus atstovas Lietuvoje
M.Sleževičiaus g. 7, Vilnius,
tel.: 279 36 65, 230 44 02, faks. 230 43 97.



Galite įsigyti hyper MAXIMA







IVOLGAMUS

Ne paslaptis, kad vystydama savo žaidimų rinką, Lietuva vis dar atsilieka nuo kaimynių Lenkijos, Rusijos ir kitų Rytų Europos šalių. Tačiau jau ir mes Lietuvoje turime pasaulinio lygio kūrėją.





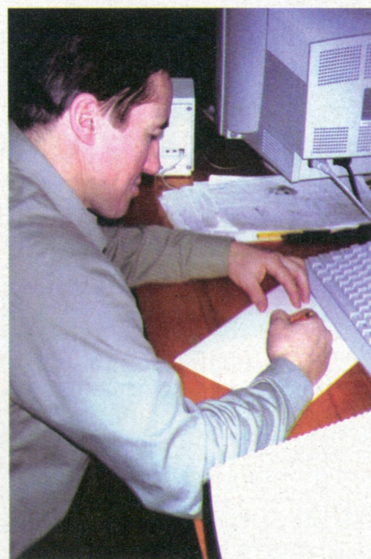
UAB *Ivolgamus* buvo oficialiai įkurta 2002 metais Vilniuje, nors joje dirbantys žmonės žaidimus kuria jau seniai. Pirmąjį komercinį žaidimą kompanija sukūrė 2001 metais ir pavadino 1000 — Lots of Happiness in the Game. Dėka leidybinės kompanijos Buka Entertainment šis kortų žaidimas pasirodė Rusijoje ir Baltijos šalyse. Žaidimas smarkiai skyrėsi nuo savo analogų neįprastu grafiniu dizainu ir tapo ypač populiarus tarp intelektualų. Lietuviška versija, gaila, taip ir nepasirodė, tačiau rusišką variantą ir dabar rasite Lietuvos parduotuvėse.



Susitikimo su *Ivolgamus* komanda metu turėjome puikią progą išbandyti šį kortų žaidimą. Pasakysime atvirai — abejingais nelikome. Nors tai tėra tik paprasto ir gan populiaraus Lietuvoje kortų žaidimo *Tūkstantis* perkėlimas į PC, jį vertinti norisi kaip kažką daugiau. Kūrėjai atsisakė standartinės „Windozinės" kortų žaidimo aplinkos, tad žaidimas vyksta lyg ir kalėjime, lyg ir kažkur tolimoje Sibiro tremtyje. Kortų stalą pakeitė suskretęs laikraštis, o pačios kortos — originalios, nelygios ir pieštos ranka... Mums patiko :).



Po 1000 — *Lots of Happiness in the Game* pasirodymo *Ivolgamus* nusprendė išbandyti savo jėgas kurdami žaidimus kišeninėms konsolėms bei naujos kartos sistemoms. Nebuvo lengva išrinkti žaidimo pagrindinį veikėją: ieškota visame pasaulyje žinomo herojaus, kurio firminis ženklas dar nebūtų užimtas. Tuo herojumi tapo Santa Klausas (Kalėdų Senelis :)). Demonstracinė versija, kurią jau nebuvo gėda kažkam parodyti, buvo kuriama keturis mėnesius. Tuomet prasidėjo derybos su vakarų leidėjais. Po ilgų derybų leidėju pasirinkta Didžiosios Britanijos kompanija *Telegames*, sutartis buvo pa-



sirašyta ECTS–2002 parodoje, vykusioje Londone. Žaidimas gavo ilgą pavadinimą — *Santa Claus Saves the Earth*.

„Kontaktų užmezgimas su vakarų leidėjais trunka mėnesius, o kartais ir metus. Mes tam paaukojome beveik dvejus metus ir sukūrėme draugiškus santykius su D.Britanijos, Vokietijos ir Amerikos leidėjais. Galite įsivaizduoti, kaip mes rizikavome! Kasmet aplankydavome svarbiausias parodas, tokias kaip E3 ir ECTS, gaudavome astronomines sąskaitas už tarptautinius pokalbius telefonu, tačiau kitu keliu, kaip bebūtų gaila, prasimušti neįmanoma", — pasakoja vykdančioji *Santa Claus Saves the Earth* prodiuserė Viktorija Trofimova.

Prieš Kalėdas žaidimas buvo išleistas iš karto dviem platformoms: *Game Boy Advance* ir *PlayStation*. *Santa Claus* keliones galėjo išvysti Vakarų Europos ir JAV žaidėjai. Pradžioje žaidimas buvo planuotas tik GBA sistemai, tačiau kai Telegames atstovai išvydo kišeninę Senio Šalčio versiją, žaidimas jiems taip patiko, kad paprašė jį perkelti ir į *PlayStation* platformą. Nepaisant žaidimo populiarumo Europos ir JAV šalyse, Lietuvoje jis kol kas neparduodamas. Gali būti, kad iki kitų Kalėdų situacija pasikeis.

Šiuo metu *Ivolgamus* ruošia naują projektą, kurį mums jau teko pabandyti. Tai dar vienas smagus žaidimas GBA platformai. Įspūdžių ieškokite kitame puslapyje.

„Mūsų dažnai klausia, ar mes ruošiamės kurti žaidimus tik Lietuvai. Žaidimų kūrimas — tai ne tik kūryba, bet kartu ir verslas. Kaip ir bet kuri kita kompanija, *Ivolgamus* stengiasi uždirbti kuo didesnį pelną. Išskirtinis lietuviškas žaidimo variantas tik palengvintų kūrėjų kišenes ir pelno neatneštų. Tačiau mes nuolat kalbamės su Lietuvos kompanijomis apie tokių projektų galimybes, — teigia *Ivolgamus* atstovė V.Trofimova. — Tikimės, kad po kelerių metų viskas bus kitaip".

Dėka kompanijos interneto svetainės www.ivolgamus.com, kūrybinė grupė nuolat gauna pasiūlymų iš Lietuvos kompanijų apie korporacinių ir šviečiamųjų žaidimų kūrimą. Tai reiškia, kad Lietuvos gyventojai vis labiau trokšta vietinės žaidimų produkcijos. Artimiausioje ateityje *Ivolgamus* planuoja pradėti darbą su didesniais ir labiau masiniais žaidimais, skirtais naujosios kartos konsolėms ir PC.

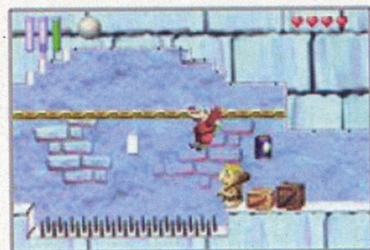
Na, o mes savo ruožtu planuojame dažniau lankytis svečiuose ir šniukštinėti... :-)



Santa Claus saves the Earth

Santa Claus Saves the Earth — pirmasis lietuvių sukurtas pasaulinio lygio žaidimas. Kaip gi atrodo šis „nacionalinis produktas"?

Pradėkime nuo scenarijaus. Jis visiškai paprastas, todėl žaidimas patiks net ir visai mažiems vaikams. Pats „geimplėjus" — klasikinis, tačiau nė kiek nepabodęs „šonu slenkančio" žaidimo variantas, tad ir vyresnieji neliks atstumti. Žaidimo istorija pasakoja apie Kalėdų Senelio bėdas ir žygį gelbėjant Kalėdas. Likus vienai dienai iki Kalėdų, piktoji fėja Nilama savo stebuklingajame katile, kuriuo ji gali stebėt visą pasaulį, pamatė Kalėdų Senį, besiruošiantį išvežioti dovanas visiems pasaulio vaikams ir labai dėl to užpyko, tad įkalino Senelį savo stebuklų šalyje. Teliko kelios valandos iki Kalėdų, taigi įlįskite į Senio Šalčio kailį ir išsigelbėkite iš Nilamos nelaisvės! Juk ant kortos pastatytas Kalėdų likimas!



Trumpai šį žaidimą galima būtų apibūdinti kaip spalvingą, „šonu slenkantį", vaikiško siužeto ir patrauklios žaidimo eigos mišinį. Tik neapsigaukite — žodis „vaikiškas" niekada neturėjo ir neturės neigiamo atspalvio. Tai reiškia, kad žaidime neišvysite kraujo, veikėjai nekalbės šiurkščia gatvės kalba ir visas vaizduojamas pasaulis neatrodys atstumiantis ar niūrus, o scenarijų supras kiekvienas.

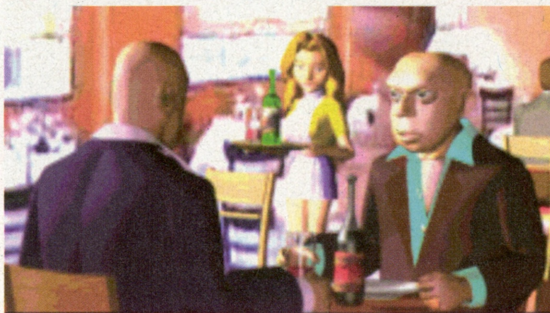
Mūsų taip branginamas gyvybes pasigviešti stengsis įvairūs išties originaliai atrodantys priešai. Jų išvaizda nepanaši į jokio kito žaidimo veikėjų išvaizdą — lyg šviežias oro gūsis eilinių zombių, grybų ir vaiduoklių kompanijoje. Kiekvienam priešui galite pritaikyti kovos strategiją, taip sutaupysite daugiau sveikatos. Vieni jų atakuoja iš tolo, kiti artėja iš lėto, treti skraido, tad su visais reikia kovoti skirtingai. Ne mažesniais priešais jums taps įvairūs spąstai, duobės, lazeriai, spygliai ir kiti sveikatai pavojingi gamtos ar technikos stebuklai, kuriuos įveiksite tik savo miklumo dėka.

Priešams sunaikinti Kalėdų Senelis pasiruošė šiokį tokį judesių arsenalą: jis sugeba iš lėto judėdamas į kažkurią pusę mojuoti savo maišu; mėtyti pomidorus bei sniego gniūžtes.

Grafika maloniai nustebina tuo, kad lygiuose labai daug judančių objektų. O Kalėdų Seniui ir jo priešams irgi nėra priekaištų.

Eilinis žaidėjas, išbandęs šį žaidimą gali atsikirsti: „Mielas valdymas, nebloga grafika, tačiau tai juk standartinis sidescroler'is, nieko naujo!" Na, o mes galim iš karto jo tokius žodžius paneigti, juk pati didžiausia naujiena yra ta, kad tai lietuvių kurtas žaidimas. Mūsiškiai jį sukūrė taip, kad šis galėtų sėkmingai varžytis su visais kitais *GBA* žaidimais.

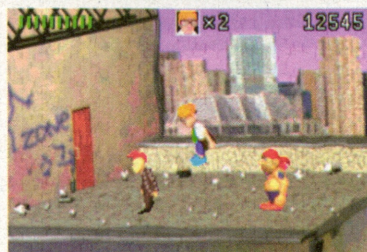




Fightanova

Šiuo metu *Ivolgamus* dirba su nauju žaidimu GBA sistemai — *Fightanova*. Nors išbandėme tik vieną žaidimo lygį, jau dabar galime sakyti, kad šis muštynių žaidimukas tikrai sužavės ne vieną.





Šis muštynių žaidimas turi be galo painų ir intriguojantį pretekstą. Pradžioje išvystame „animacinį filmą“ (keletą kadrų su tekstu ir šiek tiek judėjimo), kurio metu sužinome, kad į žemę nusileidę ateiviai paliko kažkokį įtaisą, suteikiantį didžiulių galių. Pokalbis vyksta kavinėje tarp dviejų „skustagalvių“, kurie ruošiasi tuo pasinaudoti ir užvaldyti pasaulį, tačiau jį netyčia nugirsta mūsų draugė Kristi. Piktadariai aišku supyksta ir išsitempia Kristi lauk. Laimei, mes, du mokinukai, pastebime piktadarius ir nusivejame jų limuziną savo motoroleriu. Deja, mums nepavyksta pasivyti limuzino, turime sustoti ir „prasiskinti“ rankomis ir kojomis kelią bei išgelbėti Kristi.



Akiniuoto berniuko su kuprine kailyje mes keliaujame per miestą ir mušamės su sutiktais nedorėliais. Šiame lygyje baladosimės su dviejų tipų priešais: storapilviais piratais ir pankais raudonom skiauterėm. Piratai juda lėtai, tačiau sugriebę stipriai smogia į pilvą ir nusviedžia, o pankai strakalioja, daužo rankomis į kaklą ir spardosi. Pats berniukas taip pat nepėsčias ir gali atlikti porą atakų. Galimi paprasčiausi smūgiai kumščiais, bet jie nėra labai veiksmingi. Kita ataka be galo smagi ir nematyta jokiame muštynių žaidime: berniukas pašoka, išskleidžia rankas ir sukasi aplink. Lygiu stumiamės panašiai kaip ir kituose „gatvių muštynių“ žaidimuose: įveikę keletą priešų vienoje atkarpoje, kitaip tariant „išvalę ją“, judame toliau ir kartojame tą patį.

Lygio gale susitinkame su dar vienu labai įdomiu priešu — bosu. Tenka susikauti su robotu, kuris vaikšto pirmyn ir atgal, o pasigavęs jus labai savotiškai primuša: suvynioja į kamuoliuką, padaužo ir nuspiria. Visai ne „robotiška“ ataka, ar ne? Kur gi lazeriai, kur automatai? :). Labai šauniai sumanyta. Nugalėję robotą pereiname lygį ir lendame paskui Kristi nusitempusius priešus į vamzdį.

Fightanova vaizdai gerokai stebina. Veikėjai sklandžiai juda, jiems nepagailėta animacijos kadrų. Aplinkos, žinoma, statinės, tačiau kiekvienoje vietoje fone vis kas nors juda ar žybsi. Beje, pradžioje netgi lyja lietus! Matėte kada nors lietų GBA žaidime? Tiesiog smagu. Garsas taip pat puikiai dera prie žaidimo. Kiekvienas smūgis palydimas savo garseliu, o fone nuolat skamba smagi muzikėlė. Ką jau ką, o „išlaužti“ gerą muziką iš GBA kūrėjai tikrai sugeba.

Įdomu tai, kad *Fightanova* bus galima žaisti ir dviese, susijungus GBA įtaisus. Kartu su draugu baladoti priešus turėtų būti dar smagiau. Reikia tikėtis, kad kūrėjams pavyks įgyvendinti visas idėjas ir greitai išvysime dar vieną naują lietuvių GBA žaidimą.



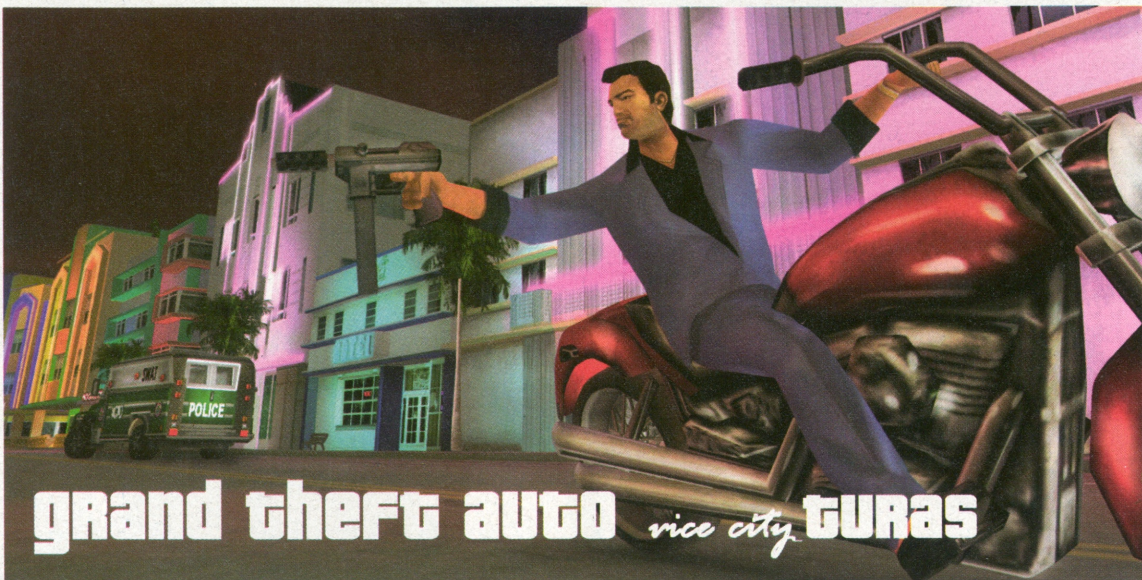


EXPERT CLUB

grand theft auto vice city
turas - 62 psl.



WOLVERINE'S™ REVENGE KOVA SU BOSAIS - 67 psl.



grand theft auto *vice city* turas

Sveiki atvykę į saulėtąjį *Vice City*. Tikiuosi, jau spėjote susipažinti su svarbiausiomis šio miesto „įžymybėmis" ir atlikti ne vieną nešvarų jų siūlomą darbelį bei patirti mūsų miestelio siūlomus „malonumus". Spėju, kad besidarbuodami nepastebėjote ir neišnaudojote visų miesto pramogų, tad kviečiame jus į trumpą turnė po papildomas *Vice City* grožybes.

Pradėkime nuo „pasivaikščiojimo po parduotuves", tiksliau, jų užgrobimo. Žaidimo metu turėsite taip apsilankyti 15-oje parduotuvių. Įėję į parduotuvę neikite ant rožinio švytėjimo, o nutaikykite ginklą į pardavėją. Laikykite ginklą tol, kol policijos ieškojimo lygis pakils iki trijų žvaigždučių. Susirinkite 1000 dolerių ir eikite lauk. Galite leistis suimami policijos, nes prarasite tik nedidelę pinigų sumą ir ginklą. Atsikratyti 3 policijos žvaigždučių gali būti be galo sunku.

Kitas, vienas ilgiausių pašalinių darbų, yra taksisto. Paprasčiausiai susirandate taksi automobilį ir pasirenkate šias misijas. Turite išvežioti net 100 keleivių į jiems reikiamas vietas. Laimei, nereikia visko daryti vienu ypu — galite bet kada nutraukti šį darbą (būsite sugautas policijos) ir vėl pradėti. Uždirbamų pinigų kiekis priklauso nuo keleivių pristatymo greičio: kuo daugiau iš eilės keleivių pristatysite, tuo didesnę papildomą sumą gausite (už 15 — 1500 USD, už 20 — 2000).

Be keleivių, galite išvežioti ir picas. Nelabai garbingas darbelis tokiam rimtam veikėjui, tačiau sveikatą padidinsite iki 150. Šalia picos restorano suradę raudoną mopedą pradėsite misiją. Užduotis paprasta — per ribotą laiką išvežioti picas klientams. Per penkias minutes iš pradžių teks pristatyti vieną, po to — 2 ir taip iki 10. Reikalą apsunkina tai, kad čia viską turite atlikti vienu ypu. Patartina prieš pristatymą pasinagrinėti žemėlapį ir suplanuoti maršrutą. Taip pat teks išmokti išmesti picas nesumažinant mopedo greičio.

Keliose misijose reikia valdyti radijo bangomis kontroliuojamus aparatus (motociklą, malūnsparnį ir kt.) ir dalyvauti lenktynėse. Jokių ypatingų apdovanojimų nesitikėkite. Užėmę prizines vietas laimėsite kažkiek pinigų, ir viskas.

Padirbėję greitosios pagalbos vairuotoju, niekada nebepavargsite. Reikia pastebėti, kad *Paramedic* misijos — vienos sunkiausių žaidime, tad apsiginkluokite kantrybe. Vairuojant greitąją pagalbą reikės surankioti sužeistus praeivius. Iš pradžių vieną, po to — du, ir taip iki 12. Viskas, žinoma, per ribotą laiką.

Pabuvę gaisrininkais ir atlikę jų misijas, tapsite visiškai atsparūs ugniai. Jūsų pareiga — užgesinti degančius žmones ir automobilius. Tad pavagiate gaisrininkų sunkvežimį ir — į darbą!

Įsėdę į sraigtasparnį, galite atlikti *Vigilante* misijas. Apdovanojimas už jas — šarvų padidėjimas iki 150. Jūsų tikslas — nužudyti bandančius „pasiplauti" nusikaltėlius. 12 lygių — nuo 1 iki 12 taikinių. Kadangi automobiliuose, kuriais nusikaltėliai bando pabėgti, telpa po 4 žmones, vienu metu teks vaikytis iki 3 automobilių. Sunaikinti juos nėra taip sunku, jei skraidote su *Hunter* sraigtasparniu ir naudojatės jo raketomis. Tiesa, nereikia pamiršti, kad į jus taip pat atakuos.

Sraigtasparniu galima atlikti ir misijas, nesusijusias su žudymu. Misijose *Chopper* reikia praskristi pro daugybę „čekpointų" ir nesugadinti sraigtasparnio.

Paėmę rožinį kaukolės žetoną, pradėsite vieną iš *Rampage* misijų. *Vice City* jų yra labai daug, bet jos yra gan greitai atliekamos. Tenka susikauti su įvairiomis miesto gaujomis. Deja, už šiuos siautėjimus jokių apdovanojimų negaunate. Žudynių metu patartina leisti atvykti medikams ir atgaivinti nužudytus žmones — taip liks pakankamai aukų kitoms žudynėms.

Nemažai papildomų *Vice City* misijų susiję su specialia nuosavybe. Misijas atliksite įsigiję šį nekilnojamąjį turtą: *Film Studio*, *Malibu Club*, *Cherry Popper*, *Sunshine Autos*, *The Boatyard*, *Kaufman Cabs*, *Printworks*, *Pole Position Club*.

Kelias specialias misijas galima atlikti Stadione. Apie jas — plačiau.

STADIUM MISSIONS

Didžiulis stadionas yra šiaurės vakariniame *Vice City West* kampe. Jame galima atlikti tris misijas. Misija keičiasi kiekvieną dieną, o ją pasiekti galima per priekinį stadiono įėjimą tarp 20:00 ir 24:00 valandų. Kad sužinotumėte, kokia šiandien galima misija, patikrinkite ženklą virš durų arba dvi didžiules skelbimų lentas keliuose tiesiai į vakarus nuo stadiono.

Gali prireikti išsaugoti žaidimą, kuris pastumia laiką 6 valandom. Taip galėsite perkrauti žaidimą, jei nepavyks ir neteks laukti dar dviejų dienų, kad pabandytumėte iš naujo. Geriausia vieta išsisaugoti yra *Hyman Condo*, visai netoli nuo Stadiono.

1: BLOOD RING

1. Jūs turite pravažiuoti pro daugybę geltonų „čekpointų". Kiekvienas pravažiuotas „čekpointas" suteiks papildomo laiko. Visus „čekpointus" reikia pravažiuoti per vieną minutę.
2. Pačioje pradžioje visos mašinos susimes į vieną didelę avariją. Jūs truputėlį palaukite, kol tai įvyks, ir ramiai nuvažiuokite iki pirmojo „čekpointo".
3. Kitos mašinos nesistengia surinkti „čekpointų", bet jos sekios jums iš paskos ir bandys apsunkinti jums gyvenimą. Jei jos atsitiktinai pervažiuos per „čekpointą", jis persikels į kitą vietą.
4. Jūsų mašina gali atlaikyti didžiulius apdaužymus, todėl nesirūpinkite dėl jos.
5. Nesustokite judėję, judėkite ratu palei sieną ir viskas turėtų būti tvarkoje.
6. Stenkitės išvengti priešininkų sprogdinimų. Jei jums tai pasiseks, kuo toliau, tuo lengviau bus žaisti.

2: DIRT RING

1. Šioje misijoje nėra jokio laiko limito.
2. Iš pradžių lipkite ant motociklo ir važiuokite vengdami susidūrimo su sudužusiomis mašinomis.
3. Apsisukite ir atsistokite važiuoti skersai sieną į rytus nuo ugnies ringo. Pakeiskite vaizdą, kol kamera atsidurs labai arti Tomio

galvos, ir naudokitės galva kaip taikiniu, kad išsilaikytumėte tiesiai. Galite praslinkti iki pirmo žetono, tačiau kad pasiektumėte antrą, reikės įsibėgėti ir vietoj rampos panaudoti sieną.

4. Dabar eikite į rytus, kur stovi krūva sudužusių mašinų. Kad užliptumėte ant pirmosios mašinos, sustokite truputį atokiau nuo jos ir įsibėgėję užšokite ant jos stogo. Eikite už lentos ir pasiimkite pirmąjį žetoną. Dabar paprasčiausiai nušokite. Kad pasiimtumėte antrąjį žetoną, eikite atgal prie tvoros ir susprogdinkite pirmąją sudaužytą mašiną. Jūs pakilsite į orą ir, reikia tikėtis, nuskrisite pro antrąjį „čekpointą".

5. Dabar eikite į rytus iki mokyklinių autobusų. Įsibėgėkite ir užšokite ant pirmojo autobuso stogo, pasiimkite žetoną ir bėkite už lentos.

6. Kai nusileisite nuo antrojo autobuso, pasukite į vakarus ir eikite išilgai sienos.

7. Toléliau į vakarus sienoje yra atšaka, „paslėpta" tamsoje. Isibėgėkite ir trenkitės į ją. Pakilę į orą turėtumėte pasiimti žetoną.

8. Važiuodami toliau į vakarus nuo kilpos, apvažiuokite žolės pylimą ir pasisukite į pietus. Priešais jus turėtų būti rampa. Įsibėgėkite ir trenkitės į rampą. Tai turėtų jus išmesti pakankamai aukštai, kad pasiimtumėte žetoną.

9. Kai nusileisite, prieš jus turėtų būti kita tvora. Eikite į rytus iki tvoros atšakos.

10. Tiesiai į šiaurę didžiulėje atšakoje turėtų būti ugnies žiedas, kurio viduje yra žetonas. Paprasčiausiai važiuokite rampa pakankamai greitai, kad nusigautumėte ten.

11. Dabar imkitės siauros sienos. Gerai įsibėgėkite ir galite nušokti, kai tik pasiimsite žetoną.

12. Tiesiai į šiaurę nuo šios sienos yra vienas sudaužytas automobilis, stovintis priešais mokyklinį autobusą. Lėtai važiuokite link jo ir sustokite ant jo stogo. Dabar atsargiai nusitaikykite į lentą ir ja įsibėgėkite. Nuo autobuso galo galite nukristi gan lėtai, bet vis tiek paimsite žetoną.

13. Į šiaurę nuo autobuso yra tvora. Susidorokite su ja.

14. Kai nusileisite nuo sienos, pasižiūrėkite į šiaurę — turėtumėte pamatyti didžiulę krūvą sudaužytų mašinų. Jūs turite užlipti ant mokyklinio autobuso stogo. Paprasčiausiai įsibėgėkite ir trenkitės į krūvą. Turėtumėte užskristi ten, kur reikia.

15. Tiesiai į rytus stovi dar viena sudaužytų automobilių krūva, ant kurios viršūnės yra žetonas. Prieikite krūvą iš pietų ir turėtumėte paprasčiausiai užlipti ant viršaus.

16. Dabar važiuokite aplink purvo trasą pačiu viduriu ir susirinkite visus likusius žetonus.

3: HOT RING

1. Jūs turite finišuoti pirmas 12–os ratų lenktynėse.

2. Pasistenkite neįsivelti į avarijas ir važiuoti atsargiau. Ratų yra daug, tad atsiplėšti nebus sunku.

3. Jei jūsų mašina smarkiai apdaužyta, važiuokite į rožinę šviesą (boksus).

Pirmą kartą sustoję leiskite, kad užpildytų visą baką, o lenktynių pabaigoje u□sipildykite tik pusę. Priešininkų automobiliai išsisklaidys ir bus lengviau važiuoti.

Žaidime yra ir dvi įvairiapusiškos *bonus* misijos. Abi susijusios su žetonų rinkimu.

BONUS MISSION 1: CONE CRAZY

1. Nuo pagrindinės slėptuvės pasukite į pietus ir važiuokite į vakarų pusę iki pat kelio pabaigos, pasukite į dešinę. Sustokite čia ir pasižiūrėkite į kairę kelio pusę. Turėtumėte pamatyti parduotuvę *Collar & Cuffs*, į šiaurę nuo jos turėtumėte pamatyti mašinų parkavimo ženklą ir baltą strėlę, nupieštą ant kelio. Priėję iki ženklo turėtumėte pamatyti, kad strėlė nurodo kelią į daugiaaukštį mašinų parkavimo pastatą. Eikite iki aukščiausio šio pastato stogo.

2. Prie šiaurės rytinio stogo krašto stovi automobilis *Stallion*. Jei ten stovi kelios tokios mašinos, sėskite į kiekvieną paeiliui, kol prasidės filmuota medžiaga.

3. Kaip paaiškina filmuota medžiaga, jūs turite surinkti 5 mėlynus žetonus nesudaužydami nė vieno įspėjamojo kelio ženklo. Kai paimsite pirmąjį, jums bus duotos dar 12 sekundžių, ir taip po kiekvieno žetono paėmimo.

4. Pirmiausia važiuokite per nuožulnią struktūrą pietvakariniame stogo viršaus kampe. Ten rasite 2 žetonus. Gerai įsibėgėkite, užvažiuokite ir nuvažiuokite kitoje struktūros pusėje pasiimdami 2 žetonus. Laikykitės tiesiai ir nepataikysite į struktūrą supančius kūgius.

5. Nusileiskite rampa žemyn iki kito artimiausio žetono.

6. Važiuokite labai lėtai ir prasistumkite savo kelią iki žetono. Jei važiuosite labai lėtai, neturėtumėte sudaužyti nė vieno ženklo.

7. Paskutinysis žetonas. Važiuokite tiesiai iki pat jo.

8. Jeigu nepasisekė, lėtai važiuokite nuo pietvakarinės rampos, turėtumėte nusileisti gatvėje prie mašinų parko. Išvažiuokite į pagrindinį kelią ir užvažiuokite dar kartą.

BONUS MISSION 2: PCJ PLAYGROUND

1. Būtų pravartu šioje misijoje turėti pilną sveikatą. Nuo pagrindinės slėptuvės pasukite į šiaurę ir važiuokite iki pat kelio pabaigos, kur jis staiga pasisuka į kairę Vietoj to, kad pasuktumėte, važiuokite ir toliau tiesiai per žolę iki pat nuokalnės, kur turėtumėte pamatyti motociklą, stovintį po didžiulio pastato langais.

2. Kai užlipsite ant motociklo, filmuota medžiaga parodys, ką turite daryti. Yra 24 žetonai, kuriuos reikia surinkti, tačiau nebūtinai iš eilės. Kai paimsite pirmąjį, prasidės 2 minučių limitas.

3. Pirmasis žetonas yra pačiame medinės rampos viršuje, tiesiog priešais jus. Visi žetonai pažymėti jūsų žemėlapyje.

4. Pagriebę pirmąjį žetoną važiuokite pirmyn ir pasiimkite antrąjį nuo stogo. Akimirkai nekreipkite dėmesio į trečią ir kriskite į alėją kairėje. Grįžkite alėja, gerai įsibėgėkite ir šaukite laiptais. Turėtumėte peršokti per kelią tiesiai ant žetono.

5. Eikite toliau žemyn alėja, rinkdami matomus žetonus, pravažiuokite „Policijos papirkimą" ir kaip anksčiau užlėkite laiptais į viršų.

6. Alėjos gale yra maža medinė rampa. Šokite per rampą ir keliu pradės važiuoti sunkvežimis. Turėtumėte peršokti jį ir nusileisti kitoje alėjos dalyje. Surinkite visus žetonus. Jums čia bevažiuojant, iš šoninės gatvės išvažiuos sunkvežimis. Geriausia praleisti jį į priekį.

7. Gale alėjos pereikite per kelią ir eikite į siauresnę alėją. Aišku, rinkite žetonus. Kai paimsite 16–ąjį žetoną, prie perėjos pasukite į dešinę.

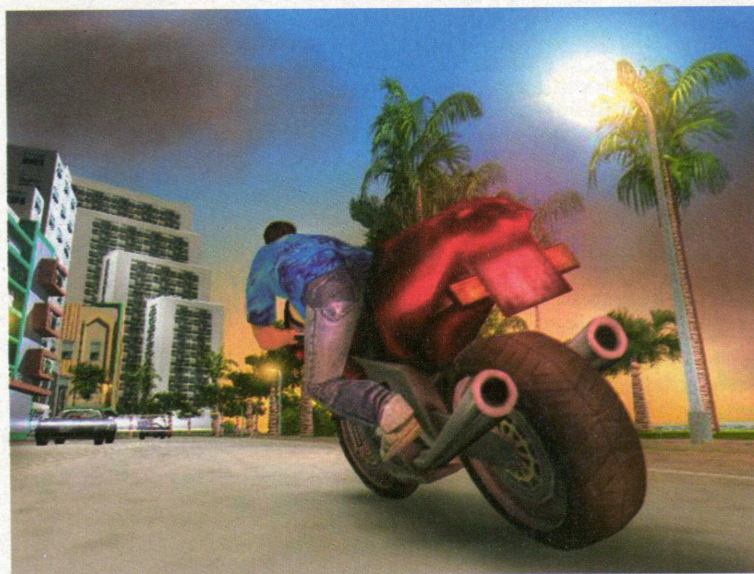
8. Nusileiskite žemyn į požeminę prekybos zoną. Nepamirškite žetono už perėjos. Susirinkę žetonus važiuokite keliu į šiaurę, ignoruodami nuorodas žemėlapyje.

9. Pasukite į kairę ir pamatysite dar vieną žetoną priešais jus. Pasiimkite jį ir važiuokite toliau į šiaurę. Apsisukite aplink ir perbėkite gatvę, eikite iki baltų laiptų.

11. Jūs turėtumėte pasiimti dar vieną žetoną. Dabar jūs turite 2 pasirinkimus: sustoti ant *Pay'n'Spray* stogo arba eiti tolyn ir nusileisti ant rožinio stogo. Jei sugebėsite sustoti, važiuokite per *Pay'n' Spray* stogą iš viršaus. Jei ne, spauskite stabdžius, kad pasiliktumėte ant rožinio stogo.

12. Paprasčiausiai pasiimkite paskutinįjį žetoną.

Vienos įspūdingiausių užduočių žaidime — unikalūs šuoliai. Jų yra išties nemažai, tad siūlome su visais jais trumpai susipažinti.



UNIKALŪS ŠUOLIAI

VICE CITY EAST

Unikalūs šuoliai pasirodo tada, kai dideliu greičių nuvažiuojama nuo rampos ar nuo kitų paaukštinimų. Žaidimas duoda galimybę stebėti sulėtintą mašinos filmuotą medžiagą, o jeigu nusileidžiama tam tikroje vietoje, galima uždirbti papildomų pinigų.

Geriausias prietaisas šuoliams yra PCJ motociklas. Jeigu nerasite tokio, aplankykite Mariną. Tai vieta, vedanti į požeminį automobilių parką. Pavažinėkite čia pirmyn atgal ir netrukus motociklas pasirodys.



1: VICE POINT (žemėlapyje Nr. 20)

Važiuokite į statybų dalį. Užvažiuokite trimis rampomis iki pat viršaus. Kai užvažiuosite trečiąja rampa, sustokite ir pasižiūrėkite į vakarus. Ten turėtumėte pamatyti dar vieną rampą.

Praleiskite tiek laiko, kiek jums reikia, kad subalansuotumėte motociklą su rampos sija. Važiuokite tiesiai, vis didindami greitį, turėtumėte pamatyti pirmąjį šuolį.

2: VICE POINT (18)

Važiuokite į Malibu klubą. Į pietus nuo klubo yra tam tikra rampa, nukreipta į upę. Nuo jos ir turite nušokti.

Įsibėgėkite ir važiuokite link rampos. Turite peršokti į kitą upės pusę.

3: VICE POINT (19)

Šis šuolis daromas tiesiog pavažiavus į pietus nuo paskutiniojo padaryto šuolio. Tai dar viena rampa, nukreipta tilto link.

Paprasčiausiai įsibėgėkite ir padarykite šuolį.

4: WASHINGTON BEACH (21)

Važiuokite tiltu, ant kurio tik ką užšokote, pietų link, kol privažiuosite kitą tiltą. Į pietus nuo tilto netoli policijos nuovados yra dar viena rampa. Šuolis atliekamas lygiai taip pat, kaip ir unikalus šuolis Nr. 1.

5: WASHINGTON BEACH (22)

Po paskutiniojo šuolio turėjote nusileisti prie parduotuvės „Bunch of Tools“. Į rytus nuo parduotuvės yra dar viena rampa.

Įsibėgėkite kiek tik įmanoma. Kad pasiektumėte geresnių rezultatų, turėtumėte atsitrenkti į kairiąją rampos pusę.

6: WASHINGTON BEACH (23)

Važiuokite į vietą, kurioje reikia atlikti antrąją papildomą misiją — *PCJ Playground*. Pirmoji rampa, kuria važiavote (važiuosite) toje misijoje ir yra ta, kurios reikia.

Įsibėgėkite keliu, vedančiu link Malibu klubo. Kuo daugiau įsibėgėsite, tuo geriau. Trenkitės į rampą tiesiai ir pabandykite nusileisti ant kelio iš dešinės

7: WASHINGTON BEACH (24)

Rampa — piečiausi alėjos, į kurią tik ką patekote, laiptai.

Įsibėgėkite net nuo kito alėjos galo ir važiuokite link rampos. Trenkitės į rampą iš kairės. Turite nusileisti iš kitos pastatų pusės.

8: WASHINGTON BEACH (25)

Rytinėje tos pačios alėjos dalyje yra analogiški laiptai, kaip ir paskutiniajame šuolyje.

Šį kartą jūs turite nusileisti prie policijos nuovados. Kad tai padarytumėte, jums reikia maksimalaus greičio. Negalite užstrigti mašinų sraute, todėl pradėkite važiuoti kai atrodys, jog kelias visiškai tuščias. Jūs turite bent jau paliesti policijos nuovados sieną, kad šuolis būtų įvykdytas.

9: WASHINGTON BEACH (26)

Į pietus nuo policijos nuovados yra dar vieni laiptai.

Dar vienas šuolis, kuriam reikia itin didelio greičio. Turite lėkti labai greitai, kad užskristumėte ant pastato stogo.

10: WASHINGTON BEACH (27)

Toje pačioje alėjoje turėtų būti dar viena medinė rampa.

Neskubėkite labai stipriai įsibėgėti, kadangi čia daug svarbiau tikslumas. Laikykitės iš kairės rampos pusės ir saugokitės, kad neatsitrenktumėte į pastatą, esantį į pietus nuo rampos. Nusileisti turite į pietus nuo šio pastato esančioje alėjoje, apie 50 metrų nuo rampos.

11: WASHINGTON BEACH (30)

Vis dar toje pačioje alėjoje, tik dar piečiau. Vakarinėje alėjos pusėje turėtų būti dar viena ruda rampa.

Prie rampos turite privažiuoti iš pietų, o nusileisti šiaurinėje jos pusėje.

12: OCEAN BEACH (31)

Važiuokite atgal iki daugiaaukščio mašinų parkavimo pastato. Ant pietinės šio pastato stogo dalies yra rampa.

Pradėkite važiuoti nuo šiaurinės stogo dalies. Esmė tame, kad negalite atsitrenkti į šalia esančio pastato sieną.

Kiti du šuoliai turi būti atlikti kartu.

13 ir 14: OCEAN BEACH (32 ir 33)

Važiuokite iki *Pay'n'Spray* pastato stogo.

Pasilikite alėjos šiaurinėje dalyje tiesiai priešais laiptus. Kiek įmanoma daugiau įsibėgėkite. Trenkitės į laiptus. Turėtumėte paprasčiausiai užskristi ant pastato stogo.

Ant stogo turėtų būti nedidelė rožinė rampa. Reikia nusileisti tiesiai prieš ją. Nesustodami važiuokite link jos. Taip būsite atlikę abu šuolius.

Šie du šuoliai turi būti atlikti kartu.

15 ir 16: OCEAN BEACH (29 ir 28)

Važiuokite iki „L" simbolio, esančio jūsų žemėlapyje. Tai nuves jus iki rožinio pastato. Privažiuokite iki rytinio pastato kampo, atsisukę į pietinę gatvės pusę. Ten turėtų būti spiralinė rampa, kuria užlėksite ant daugiaaukščio mašinų stovėjimo pastato. Privažiuokite iki tviskančios rampos, esančios ant stogo. Sustokite ir apsidairykite: kairėje pusėje turėtų būti nedidelis tarpelis, vedantis žemyn. Leiskitės žemyn ir po to vėl į viršų priešingoje pusėje. Apsisukite aplink.

Kaip įmanoma greičiau važiuokite į rytų pusę, sekdami strėlę, nupieštą ant žemės. Važiuokite pakankamai greitai ir užlėkite ant kaimyninio pastato stogo. Jei užkabinsite sieną, šuolis nesiskaitys.

Paprasčiausiai užlėkite ant žemesnio kaimyninio pastato stogo, esančio rytų pusėje.

Šie du šuoliai turi būti atlikti kartu.

17 ir 18: OCEAN BEACH (34 ir 35)

Važiuokite atgal iki Marina (žemėlapyje pavaizduota simboliu C). Privažiuokite iki šiaurinėje pusėje esančio rožinio švytėjimo. Pasiimkite ten esantį motociklą, jei jo neturite.

Pietinėje pusėje turėtumėte pamatyti rampą. Įsibėgėkite kiek tik įmanoma ir trenkitės į rampą. Turėtumėte lengvai perskristi į kitą pusę. Nesustodami važiuokite toliau. Privažiuosite kitą rampą, nesustodami padarykite ir kitą šuolį. Reikės pasinaudoti trečiąja rampa kad sugrįžtumėte atgal į žemyną.



VICE CITY WEST

19: STARFISH ISLAND (17)

Važiuokite į Diazo dvarą ir iš dvaro įvažiavimo važiuokite į šiaurę priešais jus esančiu keliu. Apvažiuokite lanką, stebėdami namą balta siena ir juodais vartais.

Šio namo vakaruose yra alėja, vedanti į krantą. Važiuokite ja ir stebėkite baltą sieną dešinėje. Pasibaigus sienai už kampo galite įvažiuoti į sodą. Rampa yra laiptai pietinėje šio namo pusėje.

Laiptų vakaruose gyvatvorėje šalia garažo yra tarpas. Važiuokite pro čia, kad gerai įsibėgėtumėte. Reikės važiuoti atgal iki tolimosios gyvatvorės. Taikykitės į laiptus, kad nereikėtų vairuoti, ir spauskite akseleratorių. Kirskite antrąją gyvatvorę namo rytuose.

20: ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT (10)

Kai tik įvažiuosite į oro uosto regioną, dairykitės didžiulės „Vice Surf" skelbimų lentos.

Pamatysite, kad priekinė skelbimų lentos dalis atsikišusi kaip rampa. Įsibėgėkite kiek tik įmanoma ir važiuokite ant skelbimų lentos. Jei įsibėgėjote pakankamai, turėtumėte užlėkti ant keleivių terminalo.

21: ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT (9)

Važiuokite į keleivių terminalą. Kai tik išeisite iš pastato, važiuokite į dešinę — rytinėje terminalo pusėje yra tvora su vartais. Laikykitės arti prie tvoros, kol privažiuosite krovinių krovimo rampą.

Įsibėgėkite kiek tik įmanoma, privažiuokite rampą, atsitrenkite į ją ir perskriskite per tvorą. Jei nusileisite ant už tvoros esančio pastato stogo — jums pasisekė.

22: ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT (12)

Grįžkite atgal, kur buvote anksčiau. Važiuokite tiesiai iki didžiulio lėktuvo, esančio prieš jus. Į pietus nuo lėktuvo yra krovinių krovimo rampa.

Grįžkite atgal iki tvoros, sustokite vienoje linijoje su rampa. Jums nereikia nuskristi labai toli, tad smarkiai įsibėgėti nebūtina.



23: ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT (11)

Į pietus nuo paskutiniosios rampos stovi dar dvi metalinės rampos.

Įsibėgėkite tiek, kad net nebematysite rampos. Jums tik reikia perskristi tvorą.

24: ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT (13)

Tiesiai į vakarus nuo paskutiniosios rampos yra dar viena krovinių krovimo rampa.

Darykite viską taip, kaip ir 22–ajame šuolyje.

25: ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT (14)

Tiesiai į pietryčius yra dar viena krovinių krovimo rampa.

Viskas taip pat, kaip ir 24 šuolyje.

26: ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT (16)

Važiuokite tiesiai į pietvakarius. Vakarinėje pusėje turėtumėte pamatyti raudoną radarų stotį. Į vakarus nuo stoties yra dar viena krovinių krovimo rampa.

Turite smarkiai įsibėgėti ir viską padaryti labai tikslai, kad atliktumėte šį šuolį.

27: ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT (17)

Rytinėje radarų stoties pusėje yra nedidelis geltonas ženklas, kuris atsikišęs kaip rampa.

Kaip ir kitur, reikia labai smarkai įsibėgėti, tačiau čia svarbu į rampą važiuoti ne visai tiesiai, o truputį iš dešiniojo kampo.

28: LITTLE HAVANA (8)
Važiuokite atgal iki „Laundromat". Važiuokite į rytus, prie pirmojo posūkio pasukite į dešinę. Į pietus nuo parkavimo pastato yra alėja. Važiuokite iki alėjos galo ir rampa užvažiuokite ant pastato stogo.
Pietinėje stogo pusėje yra rampa. Pasinaudodami ja nuvažiuokite iki kaimyninio pastato stogo. Nesustodami važiuokite tiesiai, nusileiskite ant žemesniojo stogo. Neatleisdami akseleratoriaus nuvažiuokite iki dar vieno stogo. Tuo jūsų šuolis ir bus baigtas.



29: LITTLE HAITI (7)
Važiuokite iki šiaurinio *Pay'n'Spray*. Už pastato turėtumėte pamatyti rampą, nukreiptą į *Pay'n'Spray*.
Įsibėgėkite kiek tik galite. Jums tereikia paliesti „Pay'n'Spray", kad įvykdytumėte šuolį.

30: LITTLE HAITI (6)
Važiuokite į vakarus nuo paskutiniosios rampos, prie pirmojo posūkio pasukite į kairę. Šiaurinėje kelio dalyje pamatysite medinę rampą.
Įsibėgėkite kiek tik galite ir važiuokite į rampą.

31: LITTLE HAITI (5)
Grįžkite iki *Phil's Place*. Išvažiavę iš *Phil's Place* važiuokite į rytus. Dešinėje gatvės pusėje turėtumėte pamatyti eilę rožinių pastatų. Į rytus nuo tų pastatų yra alėja. Alėjos gale yra medinė rampa.
Įsibėgėkite kiek tik galite ir važiuokite į rampą, jūs turite bent jau paliesti skelbimų lentą, esančią ant sienos, kad atliktumėte šuolį.

32: DOWNTOWN (2)
Raskite vienintelę *Ammu–Nation* parduotuvę šioje saloje. Iš parduotuvės važiuokite į pietus priešais esančiu keliu. Sustokite išvydę kreivą dalį ant pastato kairiajame kampe. Jei apsisuksite, išvysite, kad tai ilgi laiptai, o ant jų viršaus — Siautėjimo ikona.
Įsibėgėkite, kaip sakoma, iš širdies. Jei taip padarysite, neturėtų kilti problemų užlekiant ant *Ammu–Nation* stogo.

Šį šuolį atrakinsite nusipirkę kino studiją.

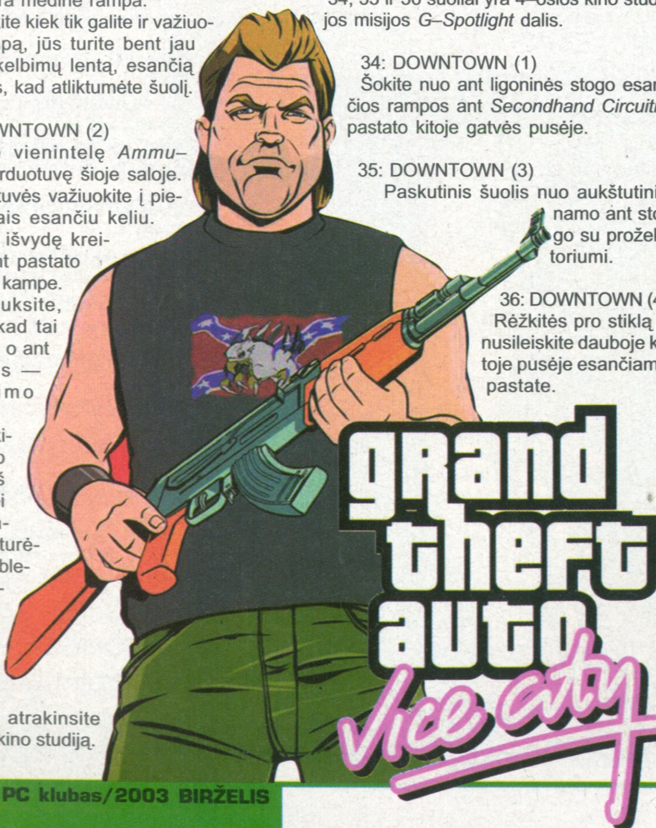
33: PRAWN ISLAND (36)
Važiuokite į *Prawn Salą* ir alėja į pietus iki tilto, vedančio į *Vice City East*. Išvysite betoninę rampą, vedančią ant stogo. Teks greitai užvažiuoti šia rampa ir perskristi mažą sieną. Ne taip greitai nulėksite nuo kaimyninio stogo. Užvažiuokite didesnėmis dvejomis rampomis ant nuožulnaus stogo. Jei iš čia važiuosite į vakarus, pamatysite paskutinę rampą virš kino studijos.
Išnaudokite visą stogą, kad įsibėgėtumėte. Kad atliktumėte šį šuolį, turite patekti į kino studijos vidų.

34, 35 ir 36 šuoliai yra 4–osios kino studijos misijos *G–Spotlight* dalis.

34: DOWNTOWN (1)
Šokite nuo ant ligoninės stogo esančios rampos ant *Secondhand Circuitry* pastato kitoje gatvės pusėje.

35: DOWNTOWN (3)
Paskutinis šuolis nuo aukštutinio namo ant stogo su prožektoriumi.

36: DOWNTOWN (4)
Rėžkitės pro stiklą ir nusileiskite dauboje kitoje pusėje esančiame pastate.



100% SĄRAŠAS
Kad visiškai pabaigtumėte žaidimą *Vice City*, turite nudirbti visus darbus iš šio sąrašo.

Įveikti kiekvieną misiją:
a) *Ken* — 4
b) *Cortez* — 4
c) *Diaz* — 4
d) *Vercetti* — 5
e) *Kent* — 1
f) *Phil* — 2
g) *Love Fist* — 3
h) *Mitch* — 3
i) *Auntie* — 3
j) *Umberto* — 4
k) *Avery* — 3
l) *Phone* (žudymo) — 5

Rasti 100 paslėptų paketų.
Nusipirkti 7 normalias nuosavybes.

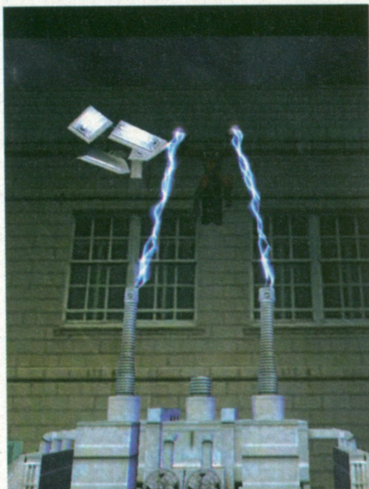
Nusipirkti 8 specialias nuosavybes ir įveikti jų misijas:
a) *Malibu Club* — 4
b) *Sunshine Auto's* — 4 garažo *Import–Export* pabaigti sąrašai, 6 laimėtos gatvės lenktynės.
c) *Printworks* — 2
d) *Kaufman Cabs* — 3
e) *Film Studio* — 3
f) *Boatyard* — 1
g) *Cherry Popper Factory* — 1
h) *Pole Position Club* — 1

Įveikti 3 Stadiono misijas.
a) *Hot Ring*
b) *Dirt Ring*
c) *Blood Ring*.

Įveikti 3 *Fun Toys* misijas:
a) *RC Bandit*
b) *RC Baron*
c) *RC Raider*

Įveikti *bonus* misijas
a) *Cone Crazy*
b) *PCJ Playground*

Įveikti 4 sraigtasparnio misijas.
Įveikti 2 *Dirt Track* misijas.
Užpulti 15 specifinių parduotuvių
Surinkti 45 taškus *Rifle Range* mini žaidime
Išvežioti 100 žmonių su taksi.
Įveikti 12 *Vigilante* misijos lygių
Įveikti 12 *Fire Fighter* misijos lygių
Įveikti 12 *Paramedic* misijos lygių
Įveikti 10 *Pizza Boy* misijos lygių
Įveikti 35 *Rampage* užduotis.
Įveikti 36 unikalius šuolius



Kova su bosais



1. SABRETOOTH

Norint nugalėti šį bosą, reikia pasinaudoti aplinka. Keliskart trenkite *Sabretooth* ir kai jis apsisuks aplink, smūgiuokite į jį (*strike*), kad jis nulėktų į priekį ir trenktųsi į sieną ar kokį objektą. Stenkitės būti kuo arčiau koridoriaus gale atsiradusios didžiulės cisternos. Kad atsikratytumėte juo, turite tris kartus įstumti jį į šią dujų statinę. Kai *Sabretooth* nukris ir išseks, priėję prie jo atlikite paskutinį *strike* ir numesite jį į sieną.

2. WENDIGO

Kad nugalėtumėte *Wendigo*, turite penkis kartus jį permesti pagriebę už uodegos. Kai *Wendigo* vysis jus, bėkite nuo jo ir venkite ledo stulpų. Neleiskite jam jums suduoti, kitaip galite nukristi ir žūti. Kai *Wendigo* nustos jus vytis ir sustos vietoje, apibėkite jį ir trenkite į nugarą, tada kaip įmanoma greičiau atlikite *strike* ir permeskite jį už uodegos. Padarius tai penkis kartus, jis apalps, tada kirskite paskutinį *strike*, ir *Wendigo* žus.

3. SABRETOOTH

Vėl susitikus su *Sabretooth*, pirmiausia reikia jį įstumti į sunkvežimį. Kai tai padarysite, jis pradės mėtyti į jus statines. Jums reikia paslėpti savo nagus ir smūgiuoti statines jam atgal. Kai priešininko gyvybė pradės mažėti, jis aukštai pašoks ir su trenksmu nusileis ant žemės. *Sabretooth* krentant, šalia jo nusileidimo vietos ant žemės atsiras mažas žalias apskritimas. Eikite į tą apskritimą, paspaudę *strike* iššoksite į orą ir pribaigsite jį.

4. JUGGERNAUGHT

Kovodami su *Juggernaught*, leiskite jam pribėgti iki jūsų. Įviliokite jį į jėgos lauko vidurį, tada pasitraukite, kad *Juggernaught* trenktųsi į vieną iš stulpų. Atsitrenkęs jis paklius į stulpo elektrinę srovę ir bus išmestas į lauko vidurį. Jam įšokus į centrą, truputį jį padaužykite ir galėsite atlikti *strike*. Padarykite tai kelis kartus ir nukausite jį. *Juggernaught* atlieka ir dvigubą ataką — skleidžia energetines bangas. Turite peršokti per pirmą bangą, o po antra pasilenkti. Venkite dujų, nes kuriam laikui abstulbsite ir susižeisite. Kai ateis *Collosus*, eikite prie jo ir spauskite *strike*, kad „išjungtumėte" *Juggernaught*.

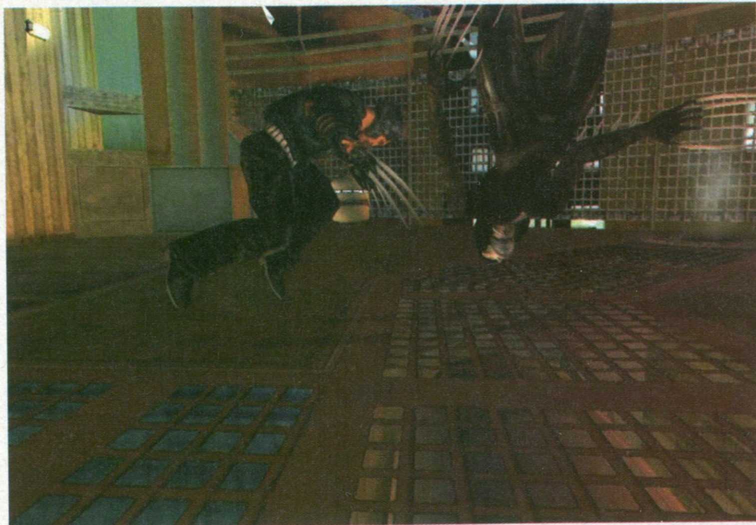
5. MAGNETO

Magneto pradės ataką nuo aukščiausio krašto. Šioje kovoje svarbiausia yra kantrybė. Magneto paleistos statinės pataikiusios į jus staigiai užkels įniršio matuoklį. Užtenka tik poros smūgių, kad pasiustumėt ir negalėtumėte gydytis. Įsijungę ypatingų sugebėjimų režimą matysite *Magneto* tiesiai prieš save, tai padės kovoti. Kad pataikytumėte į *Magneto*, turite kaip įmanoma arčiau atsidurti prie *Magneto* ir šokti ant jo (šuolis + smūgis). Užšokę nutempsite *Magneto* ant žemės. Kai *Magneto* stovi virš lavos krioklio, NEATAKUOKITE jo, nes nukrisite į lavą. Kartais *Magneto* persikelia už jūsų nugaros ir bando nusiimti apykaklę. Jei jam tai pavyks — mirsite. Todėl turite kartais jį stebėti, įsijungę ypatingus sugebėjimus ir neleisti, kad virš jo sveikatos esantis matuoklis sumažėtų iki nulio.

6. LADY DEATHSTRIKE

Turite 10 minučių, kol virusas jus nužudys. Prisiminkite, kad negalite gydytis, nes virusas jus veikia. Bosas sustabdys jus belipantį kopėčiomis į viršų. Jūs turite tris kartus suduoti *Deathstrike*, tada, kol ji atsigaus, galėsite lipti toliau. Viršuje jūs turite sunaikinti daiktus, kuriuos matote. 6 kartus smūgiuokite su nagais. Sunaikinkite visas keturias dėžes, tada išsijungs elektrinė tvora ir bosas dings. Sulaužykite tvorą, ir nušokite žemyn. Peršokite mėlynas bangas, kurias jums siunčia *Deathstrike*.

Daužykite elektrinius stulpus taip, kad sužeistumėte bosą. Nebandykite pataikyti į bosą paprastai, naudokitės elektriniais stulpais. Kai nukausite bosą, trenkite į stulpą taip, kad iškrova pataikytų į duris. Durims atsidarius užbėkite laiptais viršun. Kaip tik tuo metu turėtų atsigauti *Deathstrike*. Ją nugalėsite tik nuversdami nuo sraigtasparnio aikštelės krašto.



ENTER THE MATRIX



Įeikite į *Hacking* variklį, įveskite CHEAT.EXE ir atrakinsite kodų meniu. Įveskite kodus:
Efektas — Kodas
Maksimali šaudymo galia — 0034AFFF
Neribota amunicija — 1DDF2556
Neribotas *focus* — 69E5D9E4
Greitas *focus* atstatymas — FFF0020A
Neribota sveikata — 7F4DF451
Priešai jūsų negirdi — 4516DF45
Priešai jūsų nemato — FFFFFFF1
Turbo režimas — FF00001A
Maža gravitacija — BB013FFF
Taksi vairavimas — 312MF451

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Žaisdami ar sustabdę žaidimą įveskite kodus:
Efektas — Kodas
Sveikata — aspirine
Šarvai — preciousprotection
Sumažinti ieškojimo lygį — leavemealone
Geresnis vairavimas — gripiseverything
Greitesnis žaidimas — onspeed
Lėtesnis žaidimas — booooooring
Praeiviai šėlsta — fightfightfight
Pakeisti ratų dydį — loadsoflittlethings
Bikini merginos su ginklais — chickswithguns
Automobiliai plaukioja ant vandens — seaways
Visi automobiliai greitesni — gettherefast
Tomio garbintojos — fannymagnet
Tomis rūko cigaretę — certaindeath
Tomis storesnis — deepfriedmarsbars
Plonos Tomio kojos ir rankos — programmer
Puikus oras — alovelyday
Nusižudyti — icanttakeitanymore

X–MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE



Kodų režimas. Kodas turi būti įvestas su „default" klaviatūros nustatymu, kitaip jis neveiks. Pagrindiniame meniu spauskite: Smūgis, Speciali Būsena, Smūgis, Speciali Būsena, Smūgis, Smūgis, Pritūpimas, Speciali Būsena. Pasigirs spragtelėjimas, patvirtinantis teisingą kodo įvedimą. Tada spauskite: Smūgis, Speciali Būsena, Smūgis, Speciali Būsena, Smūgis, Smūgis, Speciali Būsena, Pritūpimas. Išgirsite du spragtelėjimus. Po antrojo spragtelėjimo vietoj „Continue" opcijos turėtų atsirasti „Level Select". Taip pat sustabdžius žaidimą turėtų atsirasti kodų meniu su nepažeidžiamumo galimybe. Tai atrakina viską, išskyrus *Strike* atakas.
Pastaba: panaudojus lygio pasirinkimo kodą atsitinka du „pašaliniai efektai". Pirmiausia, už *stealth* atakas negausite *dog tag'ų* ir nepakilsite į aukštesnį *strike* lygį. Antra, užsaugoję žaidimą su šiuo kodu, failo pavadinime matysite ženklą X.

TROPICO 2: PIRATE COVE



Laikykite *Ctrl* + *Shift* ir įveskite kodus:
Efektas — Kodas
2000 aukso — booty
100 medienos — timber
Įsiutęs piratas — goape
Pasirinktas kalinys bando pabėgti — goforit
Išjungti normalias statybos taisykles — freebuild
Įjungti normalias statybos taisykles — normbuild
Britų invazija — britinv
Prancūzų invazija — frenchinv
Ispanų invazija — spaininv
Pralaimėti žaidimą — loseit
Laimėti žaidimą — winit

BLOODRAYNE



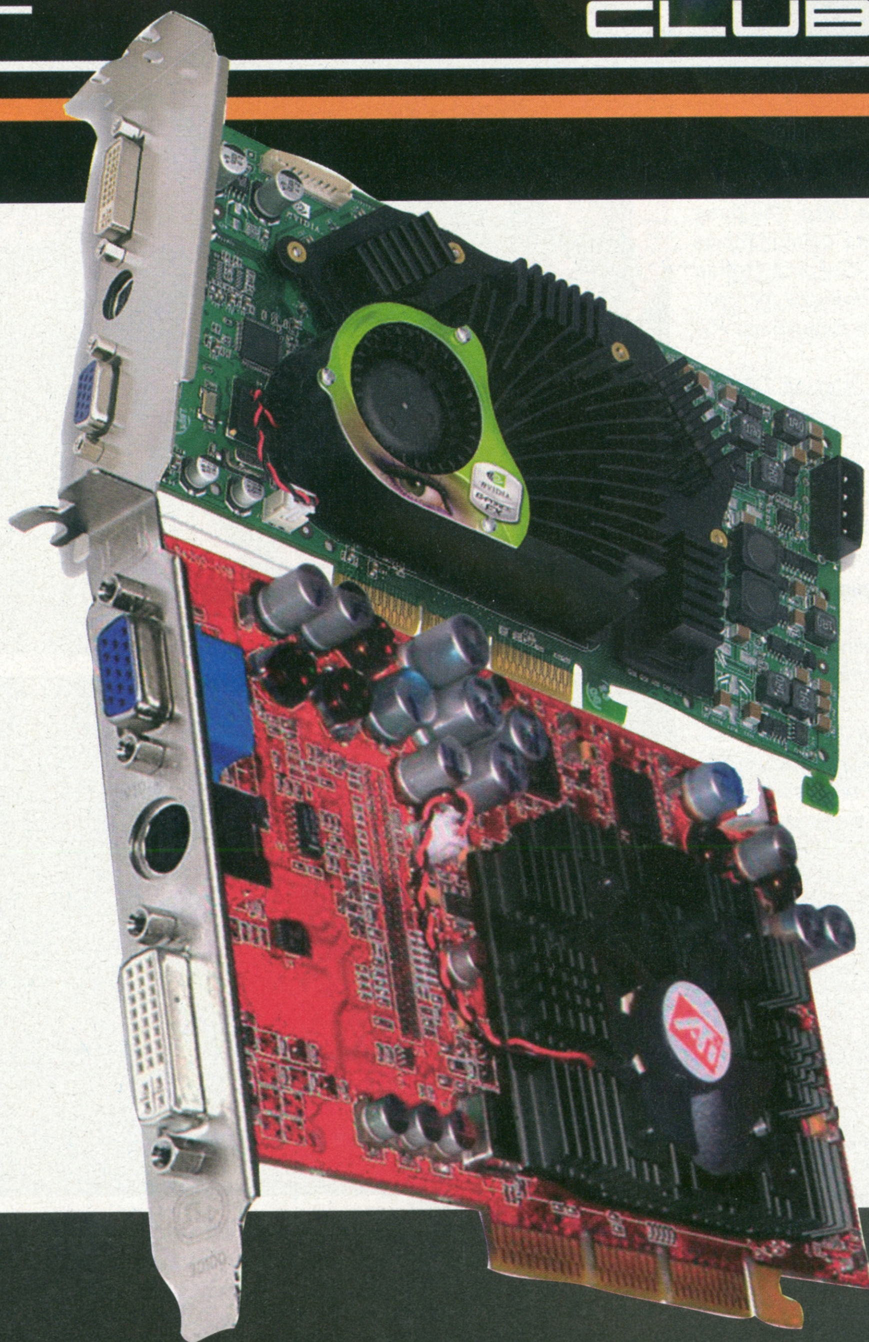
***Options* meniu pasirinkite „Cheat". Sudėliokite stulpelius iš kodo žodžių. Sustabdykite žaidimą, tada įjunkite kodą iš meniu.**
Efektas — Kodas
Dievo režimas — TRIASSASSINDONTDIE
Atstatyti sveikatą — LAMEYANKEEDONTFEED
Užpildyti *bloodlust* — ANGRYXXXINSANEHOOKER
Laiko faktoriaus režimas — NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE
Lygio pasirinkimas — ONTHELEVEL
Priešų užšaldymas — DONTFARTONOSCAR
Parodyti ginklus — SHOWMEMYWEAPONS
Nemokamo suplėšymo režimas — INSANEGIBSMODEGOOD
„Seksovas" režimas — JUGGYDANCESQUAD

BLITZKRIEG



Žaidimo metu spauskite „~" ir lange įveskite @Password("Panzerklein"), tada veskite kodus. Pastaba: po ir prieš skliaustelius yra tarpai.
Efektas — Kodas
Lygio pasirinkimas — SetIGlobalVar("Cheat.Enable.Chapters", 1)
Dievo režimas — @God(0, 1)
Lygio praleidimas — @Win(0)

HARDWARE CLUB



Pokalbių šou 70

Pokalbių šou

... Mes neplanavome tęsti „vaizdo plokščių ir jų testų" temos. Bet negaliu jūsų nesupažindinti su diskusija, įsiplieskusia skaitmeninio DVD K512 kanalo, pasiekiamo „Thunder Bird" palydovinės sistemos abonentams, daugiatūkstantinės auditorijos akyse.
Paliestų klausimų svarba abejonių nekelia, tačiau plačiai „.EXE" auditorijai pakliūti į visiems pasiekiamus pokalbių šou kanalus „Klaida Y2K+3" sutrukdė paskelbtos temos nevienareikšmiškumas. Todėl — tik pas mus — maksimaliai išsamus visos laidos įrašas!

DALYVIAI:
Oficialūs šių kompanijų atstovai: *Future Corp.*, visai žmonijai žinomos už įžymųjį testų *3DMark* rinkinį (toliau — FM), *Nvidia Corp.*, jau daug metų Žemės planetą džiuginančios savo stebuklingais *GeForce* (toliau — NV), ATI T*echnologies Inc.*, padovanojusios Visatai stebuklingą *Radeon* lustų šeimyną.

Garbės svečias: tiesiog Džonas Karmakas (John Carmack), atstovaujantis *id Software* (susisieksime teletiltu).

Žiūrovai salėje: nepriklausomi bandytojai, gamintojai, statistiniai vartotojai, plojanti minia (toliau žymėsim „Žiūrovas N (eilės numeris)").





Vedantysis: „Šiandieninio mūsų susitikimo temą aš norėčiau suformuluoti trumpai: *GeForce FX* prieš *Radeon 9700* ir... prieš *3DMark*. Neraginu dalyvių įvertinti pažymiais plokščių darbą *3DMark* testų rinkinyje. Juk tai — tik sintetinis testas. Kita vertus, šiandien tai vienintelės pilnavertės ir nepriklausomos nuo geležies (kiek mes galim tikėti *Futuremark* autoritetu) *DirectX 9* užduotys, ir mes neturim teisės išbraukti jų iš peržiūros.

FM: Visiškai jums pritariu! Mes nepatariame testuotojams atsisakyti įprastų žaidybinių „benchmark'ų" (testų)! Priešingai, mes rekomenduojame naudoti žaidimus tam, kad sužinotumėte, kaip efektyviai jie atliekami jūsų kompiuteryje, taip pat *3DMark 2001 SE* — tam, kad įvertintumėte geležies produktyvumą naudojantis *DirectX 7* ir *8* naršyklėmis. Mūsų naujasis produktas tik leidžia pažvelgti į ateitį ir jau dabar įvertinti, kaip gerai jūsų perkama geležis dirbs su *DX–9* naršykle, kuri pasirodys po pusės–vienerių metų. Mes manome, kad ši galimybė yra naudinga.

NV: Sintetinio testo tikslas — apkrauti sistemą taip, kaip tai padarytų realus žaidimas, tik tada vartotojas galės padaryti teisingas išvadas apie vienos ar kitos vaizdo plokštės darbą. *3DMark 03* — graži demonstracinė programa, bet, mūsų manymu, jos darbas nėra optimalus ir ji naudoja tokias funkcijas, kurių nebus tikruose žaidimuose. Galiu pateikti pavyzdžių...

Vedantysis: Taip, žinoma, tačiau pirmiausiai norėtume išklausyti ATI nuomonę. Ar studijoje yra ATI?

ATI: Ačiū. *3DMark 03*? Puikus testas. Pagaliau pasirodė visų pripažįstama priemonė, galinti padėti įvertinti vaizdo plokščių darbą dabartiniuose ir ateities žaidimuose.

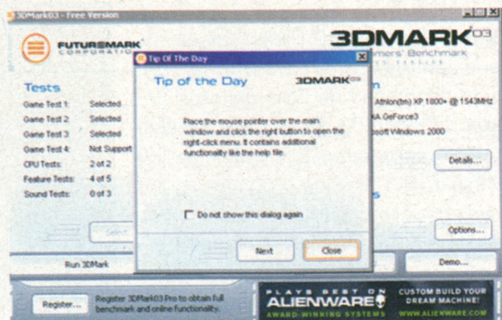
Žiūrovas–1: Aš, kaip paprastas vidutinis statistinis bandytojas (labas, mama!), galiu padaryti tik vieną išvadą iš to, kas buvo pasakyta anksčiau: brangus ir ilgai lauktas *GeForce FX* pasirodė esąs silpnesnis nei *Radeon 9700*, lyginant pagal naująją *3DMark* versiją. O dabar mes sėdim ir spėliojam, ar pasikartos ta pati situacija „ateities žaidimuose", ar tai, kas atsitiko — tik išimtis iš taisyklės.

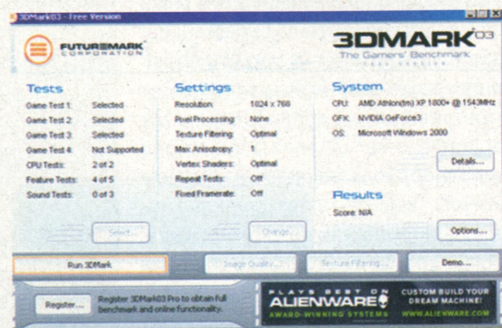
NV: Neskubėkite. Štai mūsų argumentai: du testai iš *3DMark 03* rinkinio, tariamai tikrinantys vaizdo plokščių produktyvumą *DirectX 8* tvarkyklėje, suderinami su 1.4 taškinių tamsinimo programų (*pixelshader*) versija. Jeigu geležis atsisako dirbti su šia versija, tuomet vienintelė alternatyva lieka 1.1 versija. Tačiau kai kurie žaidimai su 1.4 versija, tokie, kaip *Tiger Woods*, *Unreal Tournaments 2003*, leidžia naudoti ir 1.3 versiją. Atrodo įtartinai...

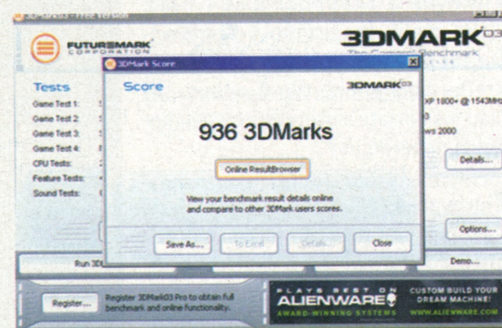
Vedantysis: Atleiskite, pertrauksiu. Leiskite paaiškinti tiems, kurie, galbūt, dar nežino... Draugai! Su *DirectX 8* suderinami *nvidia* grafiniai procesoriai *GeForce3* ir *Ti4*, taškines tamsinimo programas gali turėti tik iki 1.3 versijos imtinai, kai tuo metu ATI diegia 1.4 tamsinimo programų versijas į visus procesorius, pradedant *Radeon 8500*. Tikriausiai *Futuremark* atstovams reikėtų atsižvelgti į šį faktą?

FM: Mes rėmėmės tuo, kad *DX9* yra sukurta *DirectX 8* pagrindu ir todėl visoms vaizdo plokštėms, naudojančioms *DirectX 9* tvarkyklę, privalo tikti ankstesniųjų versijų (1.1–1.4) tamsinimo programos. Kuo didesnis versijos numeris, tuo mažiau spartintuvo kanalų reikia formuojant vaizdą. Mes išsirinkome savo bandymams pačius efektyviausius realizacijos būdus, išanalizavome visas keturias tamsinimo programų versijas ir įsitikinome, kad 1.2 ir 1.3 versijos šiuo atveju labai mažai skiriasi nuo 1.1. Todėl mes teste palikome tik du programinio kodo fragmentus: 1.1 ir 1.4 versijoms.

Žiūrovas–2: Norint palyginti *Radeon* su *GeForce 3DMark 03* testų rinkinyje, galima pasinaudoti pagalbine *Rage 3D Tweak Tool* programa ir užblokuoti šias „1.4 tamsinimo programas". Taip, greitis dėl to krenta. Tačiau galbūt „nvidia" reikėtų pačiai kaltinti save dėl to, kad savo laiku nepalaikė šios nelaimingos versijos, kuri buvo pakankamai naudinga praktikoje (apie ką ir kalba rezultatų skirtumas)?









NV: Galiu pratęsti? Puiku, pereikime prie gamtos scenos (*Mother Nature*). Ji pretenduoja į tai, kad vadintųsi *DirectX 9* testu, kadangi dvi iš devynių taškinių programų joje priklauso 2.0 versijai. Bet likusios septynios — vis ta pati mažai paplitusi 1.4, dėl kurios iškyla anksčiau minėti sunkumai!

FM: Ir vėl esu priverstas pabrėžti, kad programa paveiksliuką turi piešti kiek galima efektyviau. Todėl ten, kur naudingos paskutinės versijos tamsinimo programos (mūsų teste tai — lapai, dangus ir vanduo), jos ir naudojamos, o kur užtenka ankstesniųjų — naudojamos ankstesnės. Neverta abejoti, kad šis testas kur kas rimčiau apkrauna vaizdo plokštę: čia ir 780000 poligonų, ir 100 MB apimties tekstūros viename kadre...





Žiūrovas–3 (kreipdamasis į FM): Taip, realių programų, besiremiančių tik paskutinėmis tamsinimo programų versijomis, tikrai nebus, tačiau jūs kuriate sintetinius testus, kodėl gi neperdėjus?

Žiūrovas–4: Minutėlę, *3DMark 03* rinkinyje yra atskiras visiškai sintetinis testas būtent 2.0 taškinėms tamsinimo programoms! Kur *GeForce FX*, tarp kitko, keliskart pralaimi savo konkurentui, netgi su „optimizuotų *3DMark* rinkiniui" tvarkyklių versija *Detonator 42.68*! O *Mother Nature*, atleiskite, visai žaidimams tinkama scena.

FM: ... mes taip pat testuotojus įspėjam dėl nesertifikuotų pagal WHQL standartą tvarkyklių naudojimo, nes kryptinga optimizacija gali iškreipti rezultatus. Šių standartų, įrašytų į *3DMark 03* licencinį susitarimą, reikalavimų privalo laikytis tie, kurie skelbia testų rezultatus.

NV: ... be to, mes turim pretenzijų programai, su kuria dirba du testai. „Renderingas" *Doom III* savotiškai įdomus, tačiau žaidimuose TAI naudojama nebus! Paimkime kad ir sceną su penkiais šviesos šaltiniais... Nesigilinsiu į technines smulkmenas, ponai, tačiau skaičiavimai organizuojami taip, tarsi kiekvienas objektas būtų aptraukiamas karkasu 36 kartus! Joks žaidimas neleis sau tokios prabangos! Dėl tokių reikalavimų „viršūninis" konvejeris tampa „stabdžiu". Patikėkite, mes galim plokštę optimizuoti pagal *3DMark 03*, tik tai būtų tas pats, kas nutiesti grunto juostą šalia autostrados tam atvejui, jeigu kas nors panorėtų ja pasivažinėti su buldozeriu.

Žiūrovas–5: Galima, aš pasakysiu? Alternatyva aiški: karkasų skaičiavimą vietoj viršūninių tamsinimo programų galima priskirti centriniam procesoriui, o tada jau perduoti geometriją į vaizdo plokštės atmintį (ką tektų padaryti tik vieną kartą). Bet juk mūsų tikslas — patikrinti vaizdo plokštę, o ne CP! Be to, jeigu „silpna vieta" — geometrija, tai kodėl šiuose testuose augant skiriamajai gebai mažėja kadrų skaičius per sekundę (tiek su *Radeon*, tiek su bet kuriuo *GeForce*)? Panašu, kad silpna vieta šiame teste vis dėl to yra ekrano užpildymo greitis ir panašiai, o testas visiškai atitinka jam keliamus reikalavimus. Kas liečia „renderingą", tai...

Vedantysis (susirūpinęs): Bijau, kad tokio pobūdžio techninės smulkmenos įdomios toli gražu ne visiems mūsų žiūrovams! Mes nukrypstam nuo temos. Kadangi pradėjom kalbėti apie *Doom III*, mes puikiai atsimenam, kaip kažkokia alfa versija iškalbingai demonstravo savo potraukį *Radeon 9700*... taip, galbūt padėti mums nuspręsti galėtų žmogus, kuriam tikrai žinoma, kaip elgiasi žaidimas dabartinėje kūrimo stadijoje? Padedant mūsų kolegoms iš *Beyond3D* (www.beyond3d.com) media portalo mes galime užduoti keletą klausimų pačiam Džonui Karmakui!!!

Sveikas, Džoni! *GeForceFX* ir *Radeon 9700* — štai, kas mus visus dabar jaudina. Prašom pakomentuoti.

J.C.: Dabar NV30 šiek tiek lenkia R300 daugumoje *Doom III* scenų, tačiau yra ir tokių vietų, kur R300 išsiveržia pirmyn, bet taip pat ne per daugiausiai. Klausimą apsunkina tai, kad abi plokštės gali paleisti žaidimą keliais režimais: R300, pavyzdžiui, trimis, o NV30 — penkiais. Be to, R300 dirba specialiai jam optimizuotu režimu truputį greičiau, negu universaliu režimu (neoptimizuotu API), tuo tarpu kai NV30 skirtumas tarp universalaus ir optimizuoto režimų KUR KAS pastebimesnis, šiuo metu jis yra dvigubas...





Vedantysis: Džoni, minutėlę! Kokia gali būti tokio elgesio priežastis?

J.C.: Jeigu trumpai — ATI savo skaičiavimuose visą laiką naudoja maksimalų apšvietimo tikslumą, o „nvidia" turi keletą tikslumo reikšmių. Dar daugiau, ATI būdingas tikslumas yra tarp dviejų reikšmių, kurias siūlo *nvidia*. Todėl neoptimizuotam režimui, kai abi plokštės dirba esant didžiausiam tikslumui, NV30 greitis krenta ir...

Vedantysis: Džoni, Džoni! Koks tavo verdiktas NV30 atžvilgiu?

J.C.: Kol kas sunku pasakyti, kas geriau tipiniam vartotojui. *Nvidia* užtikrino, kad turi solidų spartinimo rezervą tobulinant tvarkykles. Todėl kai dabartinių NV30 plokščių aušintuvas perkaista, triukšmas įkyri netgi man (nors aš ne iš tų, kurie dejuoja dėl tokių dalykų), bet...

Vedantysis: Džoni, dar vienas klausimas, pateiktas mūsų žiūrovo...

Žiūrovas–6: Jeigu teisingai supratau, tai vadinamasis optimalus NV30 režimas pateikiant spalvas dirba mažesniu tikslumu, negu R300, o universalus — didesniu. Kaip tas skirtumas atsispindi paveiksliuko kokybės atžvilgiu? Ar jums neatrodo keista, kad atrodytų nedidelis spalvų patikslinimas iššaukia tokį stiprų — dvigubą — NV30 atsilikimą? Juk *GeForceFX* dažniai kur kas didesni, nei *Radeon*. Na ir kiti TTX taip pat... Taigi?

J.C.: Kokybės skirtumas minimalus, esmė tame, kad prieš išvedant į ekraną viskas apvalinama iki pirminio standarto: 8 bitų kiekvienai spalvos komponentei. Todėl aš džiaugiuosi ir minimaliu — 16 bitų — tikslumu, tokiu, kokį turi optimizuotas NV30 režimas. ATI su savo 24 bitų tikslumu atrodo auksiniu viduriuku, o „universalus" NV30 režimas su 32 bitais realiai naudingas tik labai retais atvejais. Kalbant apie atsilikimą, tikėtina, kad efek-

tyviam darbui NV30 architektūra reikalauja rūpestingesnio kodo patikrinimo, yra viltis, kad padės būsimosios tvarkyklės, tačiau...

Vedantysis: Džoni, labai tau ačiū! Prieš pateikiant mūsų diskusijos išvadas, noriu suteikti žodį studijoje esantiems paprastiems žiūrovams. Tačiau iš pradžių man asmeniškai norėtųsi padėtį tašką kitame klausime: kuo gi bandyti vaizdo plokštes? Kaip jūs manot, ponai iš NV ir ATI?

NV: Geriausias žaidybinis testas — patys žaidimai! O ką galime pasakyti apie „benchmark'us", įdiegtus populiariuose žaidimuose? *DOOM III*, *Unreal Tournament 2003*, *Serious Sam: The Second Encounter*, taip pat būsimieji projektai yra su testiniais režimais. Dabar nėra dėl ko ieškoti „sintetikos"!

ATI: Mes pagal dabartinius žaidimus negalime pilnai įvertinti visų šiuolaikinių vaizdo plokščių galimybių, kai tuo tarpu sintetiniai testai gali visiškai apkrauti netgi naujausią geležį. Įvairios užduotys gali nevienodai apkrauti įrangą, skirtingai išnaudoti procesorių, atmintį ir t.t., o specialiai parinkus sintetinius testus galima nesunkiai išsiaiškinti stipriąsias ir silpnąsias grafinės geležies vietas. Mums atrodo, kad įvairių tipų testai yra labai svarbūs. Mes patys didelį dėmesį skiriame sintetiniams testams, kadangi jie leidžia surasti klaidas ir „neefektyvų" darbą tų vaizdo plokštės dalių, kurių realių žaidimų kūrėjams dar neprireikė. Mes iš anksto galime pašalinti trūkumus derindami tvarkykles...

Žiūrovas–7: Šiandien dažnai buvo minimi vardai *GeForceFX* (NV30) ir *Radeon 9700* (R300). Aišku, kad omenyje buvo turima paskutiniosios šių GP versijos, jos gi pačios brangiausios ir greičiausios: *GFFX 5800 Ultra* ir *Radeon 9700 Pro*. Bet jeigu su pastarąja viskas aišku — ji parduodama, nors ir brangokai, tai *Ultra*, remiantis oficialia versija, apskritai šalinama iš gamybos, todėl nusipirkti tokią plokštę net ir ekstremaliems vartotojams (kurių nejaudina aušintuvo triukšmas ir pan.) bus sunkoka. Vadinasi, skaičiavimams reiktų paimti „paprastą" GFFX 5800? Kol kas jos pasiekimai mums nežinomi, tačiau aišku, kad NV30 su mažesniais dažniais pasirodys tik blogiau.

Žiūrovas–8: Aš ilgai galvojau, kodėl FX nesutriuškino konkurento: 16 GB/s atminties pralaidumas prieš 20 GB/s kurį turi *Radeon 9700 Pro*, be to, pastarojo tradiciškai stipri anizotropinė filtracija — štai jos, pagrindinės priežastys!

Žiūrovas–9: Kolegos, jūs vaikotės akimirkos rezultatų! Žinoma, jeigu staiga įsigeidėte išleisti krūvą pinigų, tuomet reikia rinktis *Radeon 9700 Pro* ir džiaugtis gyvenimu. Jam alternatyvos nematau. Tačiau praeis keletas mėnesių, išeis *DOOM III*, *nvidia* išleis „pataisytą ir patobulintą" NV35 versiją (dėl ko ir nutraukiama dabar štampuojama *ultra*) ir susidoros su tuo prakeiktu aušintuvu. Tuomet paprastas vartotojas ir pagalvos: „ar ne laikas apsirūpinti superplokšte?" Kokios firmos plokštę jis pasirinks, aš pasakyti tikrai negaliu...

Žiūrovas–10: Mane aplenkė! Pridėsiu tik tai, kad *GeForceFX* taškinių ir viršūninių tamsinimo programų galimybės gerokai viršija 2.0 versijos (*DirectX 9.0*) reikalavimus, todėl teoriškai tokia plokštė gali tarnauti ilgiau.

Žiūrovas–11: ... tiesą sakant, aš taip pat apie tai. Ar jums neatrodo, kad ši tema labai domina tik porą procentų netgi tokio kultinio kanalo, kaip mūsų, auditorijos? Brangias plokštes malonu testuoti, tačiau pirkti beprasmiška...

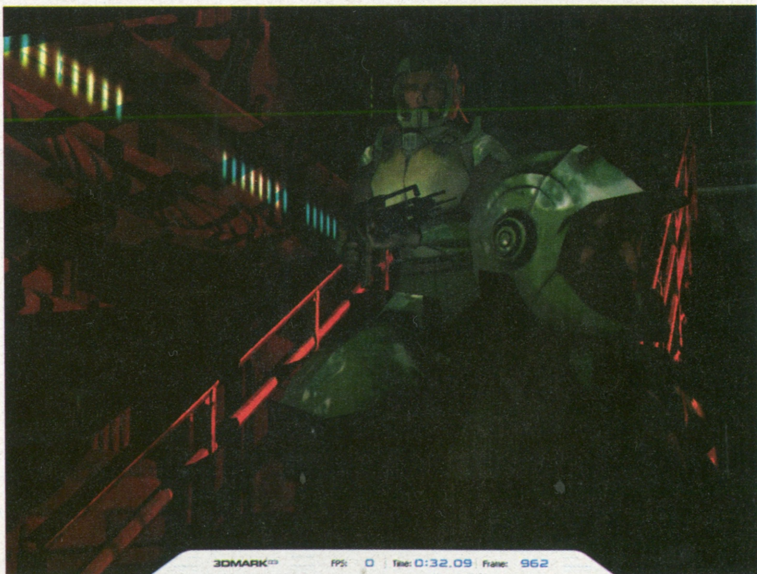
Vedantysis: Ačiū visiems! Paskutinis klausimas aiškiai man: ne, vaikine, neatrodo, supratai? Įdomu ne tik tai, ką galima nueiti ir nusipirkti, bet ir pasvarstyti, kurlink juda techninė mintis, kad „jaustume kursą", supratai? Juo labiau, bičiuliai, mes už kadro palikom nemažai įdomių, tačiau pernelyg specifinių klausimų, todėl norintiesiems savarankiškai pratęsti tyrinėjimus toje dalyje, kuri tiesiogiai susijusi su ginču tarp *Futuremark* ir *nvidia*, nurodau oficialius dokumentus. Štai jų adresai:

www.xbitlabs.com/news/story.html?id=1045073804

www.beyond3d.com/articles/3dmark03/post/index.php?p=ati

www.futuremark.com/companyinfo/Response_to_3DMark03_discusion.pdf

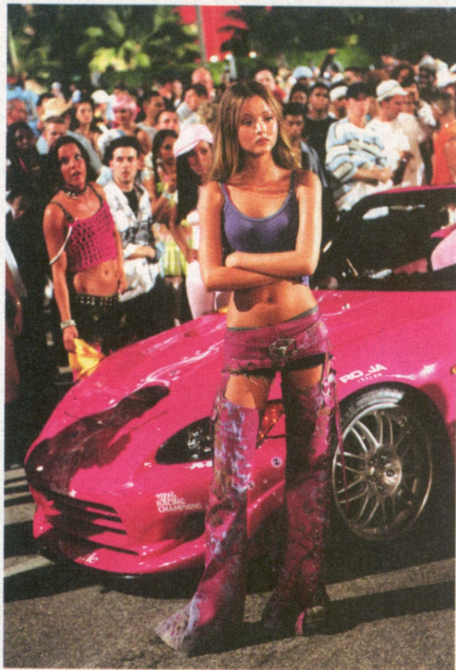
Taip pat dėkojam www.tomshardware.com tinklalapiui ir jungiam reklamą!



SHUT DOWN

Greiti ir įsiutę 2

Režisierius: *John Singleton* ("Šaftas").
Vaidina: *Paul Walker* („Greiti ir įsiutę"), *Tyrese Gibson, Cole Hauser, Ludacris* ir kt.
Kino teatruose: nuo 2003-06-16





Po tokios milžiniškos „Greiti ir įsiutę" sėkmės turbūt niekas neabejojo, kad filmas susilauks tęsinio. Skambiu, tik neseniai patvirtintu pavadinimu *2 Fast 2 Furiuos* beprotiškų gatvių lenktynių filmas rėžiasi į kino ekranus. Lietuvos kelių policininkams vėl, ko gero, teks sustiprinti pajėgas.

Filme matysime sugrįžusį Brainą Okonorą (*Paul Walker*), tik dabar jo dalia kur kas sunkesnė. Vienos operacijos Los Anžele metu jis susimovė ir išsidavė, kad yra slaptasis agentas ir prarado savo policininko ženklelį. Dabar viskas vyksta kitame mieste, Majamyje, kur federalai niekaip negali sugauti Karterio Veronės. Veronė, naudodamasis savo importo/eksoprto verslo priedanga, plauna pinigus. Federalai, žinoma, nieko negali įrodyti, o vienintelis jų „kabliukas" — Veronės ryšiai su gatvių lenktynių organizatoriais. Taigi į darbą vėl kviečiamas lenktynių meistras Brainas. Šį kartą jis dirbs ne vienas — jam padės senas draugas, buvęs kalinys Romanas Pyrsas. Visa ši istorija, žinoma, neapsieina ir be merginos — slaptosios agentės Monikos Fuentes. Visai šauni kompanija. Pridėkite dar nežmoniškai „užtiunintas" žvėriškas mašinas, pasiutusį greitį, „vežantį" garso takeli ir turėsite puikų filmą.

Beje, nepastebite, jog kažko trūksta? Taip, Toretas (*Vin Diesel*) tęsinyje nepasirodys. Aktorius tokį apsisprendimą komentavo taip: „Mano nuomone, šis filmas netinka frančizei kurti. Taip, aš daug iš jo uždirbau, bet mano nuomone jam nereikia tęsinio. Pirmasis filmas pristatė tam tikrą subkultūrą. Nemanau, kad galite dar kartą kažką pristatyti. Laimei, aš dabar turiu pasirinkimą".

Žinoma, be Toreto *2 Fast 2 Furious* praras dalį žavesio, tačiau jį turėtų kompensuoti svarbiausi filmo „herojai" — automobiliai. Mūsų dėmesiui šį kartą pilnu pajėgumu lakstys *Mitsubishi Evo, Mitsubishi Spider, Honda S2000, Dodge Challenger* ir kiti keturračiai azoto mišiniu kvėpuojantys „žvėrys".

Neaišku, ar filmui „Greiti ir Įsiutę 2" pavyks parodyti kažką supernaujo ir ypatingo bei visus prisėdusius prie vairo užkrėsti noru iki galo nuspausti akseleratoriaus pedalą. Sprendžiant iš filmo treilerio, mūsų laukia nemažai stulbinančių efektų, įtemptų lenktynių, meilės scenų ir panašių filmo „prekiniais ženklais" tapusių elementų. Aišku viena — šią vasarą „dragai" vėl taps kultu.



ŽURNALAS

HAKERIS



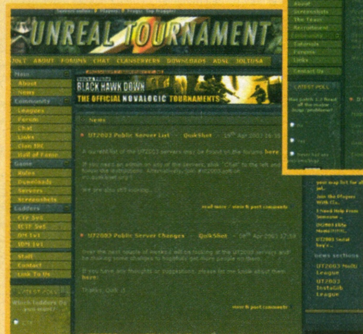
NEMOKAMAI!!!

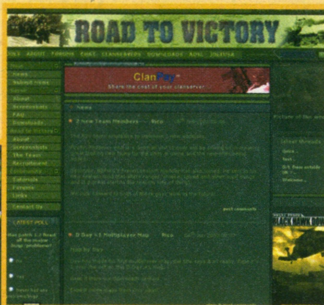
www.jolt.co.uk

Norite savo mėgiamiausiuose žaidimuose susikauti su geriausiais Europos žaidėjais? Būtinai aplankykite Jungtinės Karalystės svetainę *jolt*.

Svetainė skirta populiariausių žaidimų ryšio žaidimui. Startavusi dar 1999–aisiais, šiuo metu jolt.co.uk yra didžiausias ir populiariausias nepriklausomas ryšio „geimingo" tinklas. Prie jo prijungta daugiau nei 550 ryšio žaidimų serverių!

Svetainėje galite rasti daugiau nei 30 populiariausių žaidimų ir sužinoti apie jų ryšio žaidimo galimybes. Daugiausia čia, be abejo, šaudyklių: *Counter Strike*, *Battlefield 1942*, MOHAA, *Quake 2* ir *3*, UT ir UT 2003, SOF2 ir kiti. Iš lenktynių galima rasti NASCAR, o strategijos — *Blitzkrieg*, RPG — *Ultima Online*. Kiekvienas žaidimas turi savo atskirą svetainę, kurioje pateikiamos naujienos, žaidimo taisyklės, serverių sąrašai, galima parsisiųsti žemėlapių, modų ir kitų dalykų, pasižiūrėti ekrano paveikslėlių.



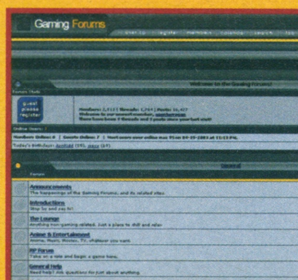


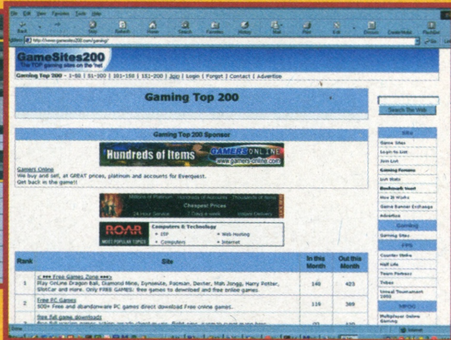
Jolt ne tik leidžia pažaisti įvairius žaidimus „online", bet ir suteikia galimybę išsinuomoti serverį. Klanai ir individualūs žaidėjai gali nusisamdyti ir tvarkyti aukštos kokybės žaidimų serverį.

Be įprastų žaidimų, *Jolt* sudaro lygas ir rengia įvairius turnyrus, kuriuose dalyvauja geriausi Europos žaidėjai. Pavyzdžiui, svetainėje „gyvena" didžiausia pasaulyje *Unreal Tuornament* lyga.

www.gamesites200.com

Neišvaizdžioje, bet informatyvioje svetainėje *GameSites200* sukaupta begalė informacijos apie ryšio žaidimus. Tai tarsi ryšio žaidimų svetainių duomenų bazė. Svetainėje pagal vartotojų balsavimus sudarinėjami ryšio žaidimo svetainių populiarumo sąrašai. Žaidimai suskirstyti pagal žanrus, kiekvienam jų sudarytas TOP 200 svetainių sąrašas. Tiesiog renkatės, jungiatės ir žaidžiate.

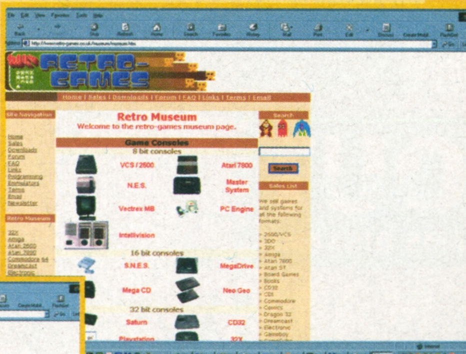




www.retro-games.co.uk

Ryšio („online") žaidimų svetainių beNorite pakeliauti laiku? Apsilankykite *Retro–Games* svetainėje ir atsidursite ankstyvajame kompiuterinių žaidimų amžiuje.

Retro–Games yra Jungtinės Karalystės retro, klasikinių ir neoklasikinių žaidimų konsolių ir kompiuterių tiekėjas. Kompanija siūlo tūkstančius senųjų žaidimų kompiuteriams ir konsolėms. Galite pasivaikščioti ir po svetainės muziejų bei išvysti, kokiais aparatais žaidė vieni „žaidimų pionieriai".



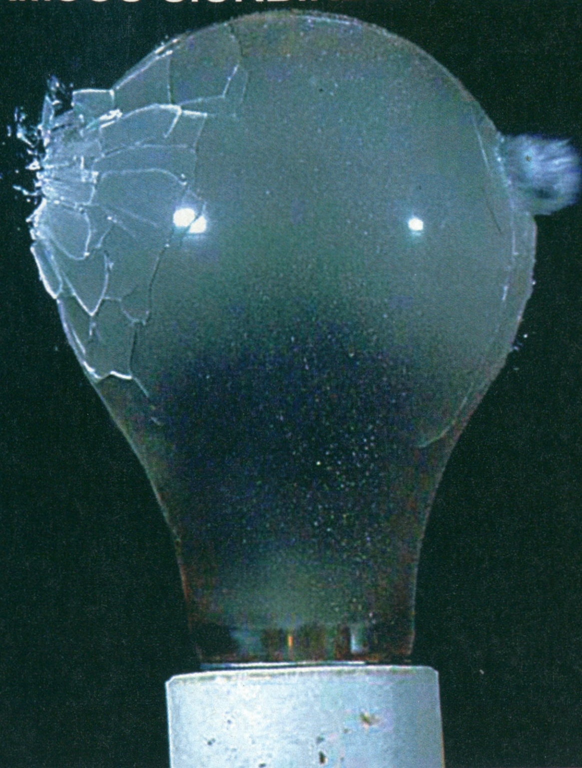


Daugelį žaidimų galima ir parsisiųsti. Kompanija nuolat konvertuoja senus žaidimus, kuriuos galima žaisti naudojant emuliatorius.

Svetainėje galima pasiskaityti ir apie žaidimų programavimą, parašinėti į forumus ir paplepėti pokalbių kambariuose.



TAMSOS SIURBIKLIO TEORIJA



Metų metus visi tikėjo, kad elektros lemputės skleidžia šviesą, tačiau neseniai pasirodžiusi informacija įrodė priešingą teoriją. Elektros lemputės neskleidžia šviesos — jos siurbia tamsą. Taigi šios lemputės vadinamos Tamsos siurbikliais. Pavyzdžiui, nuneškite Tamsos siurbiklį su savimi į kambarį. Šalia Siurbiklio tamsos žymiai mažiau, nei kitur. Kuo didesnis Tamsos siurbiklis, tuo geresnė jo galimybė siurbti tamsą. Taigi Tamsos siurbikliai stovėjimo aikštelėje susiurbia daug daugiau tamsos, nei Siurbikliai jūsų kambaryje.

Kaip žinia, Tamsos siurbikliai neveikia amžinai. Jiems prisipildžius tamsos, jos daugiau siurbti nebegali. Tai įrodo tamsios dėmės pilname Tamsos siurbiklyje.

Žvakė yra primityvus Tamsos siurbiklis. Naujos žvakės dagtis yra baltas, o išnaudojus tampa juodas, pavaizduodamas tamsą, kurią sugėrė. Jei šalia žvakės dagties padėsite pieštuką, jis pajuoduos, nes užstos tamsos siurbimo kelią į žvakę ir pats ją sugers. Vienas iš šių primityvių Tamsos siurbiklų trūkumų — nedidelis nuotolis.

Taip pat yra nešiojami Tamsos siurbikliai. Juose lemputės pačios negali įveikti visos tamsos ir joms padeda Tamsos saugojimo sekcija. Užsipildžius sekcijai, ją reikia ištuštinti arba pakeisti. Tada nešiojamas Tamsos siurbiklis galės vėl veikti.

Tamsa turi masę. Kai tamsa patenka į Tamsos siurbiklį, jos trintis generuoja karštį, dėl to veikiančio Tamsos Siurbiklio negalima liesti. Be to, tamsa yra sunkesnė už šviesą. Pavyzdžiui, jei panersite į ežerą, netoli paviršiaus matysite daug šviesos, o jei vis grimsite giliau, matysite vis daugiau tamsos. Sunkesnė tamsa skęsta į ežero dugną, o šviesa lieka paviršiuje.

Elektros lemputės neskleidžia šviesos — jos siurbia tamsą

Tamsa yra ir greitesnė už šviesą. Jei stovėsite apšviestame kambaryje priešais uždarytą tamsią spintą ir iš lėto atversite jos duris, išvysite, kaip šviesa lėtai patenka į spintą. Tačiau kadangi tamsa yra labai greita, nesuspėsite pamatyti, kaip ji palieka spintą.

Kai kitą kartą pamatysite elektros lemputę, prisiminkite, kad tai — Tamsos siurbiklis.

ANEKDOTAI

— Panele, padovanokite savo nuotrauką!
— O kam? :-)
— Mano broliukas pokemonus kolekcionuoja.

Klientas: Aš išvaliau savo kompiuterį, ir dabar jis nebeveikia.
Meistras: Su kuo jūs jį išvalėte?
Klientas: Muilu ir vandeniu.
Meistras: Ar nežinote, kad negalima kompiuterio liesti su vandeniu?
Klientas: Tai kad ne dėl vandens problema kilo... jis nebeveikė išėmus iš džiovintuvo.

Naujo superkompiuterio pristatymas. Pranešėjas sako:
— Šis kompiuteris gali atsakyti į visus klausimus!
Iš minios išeina vienas jaunas vyrukas ir klausia:
— Kur mano tėvas?
— Žvejoja Palangoje.
— Nesąmonė! — atsako vyrukas. — Mano tėvas miręs.
Pranešėjas atsiprašo už neteisingą atsakymą ir pasiūlo perfrazuoti klausimą. Vyrukas sutinka ir klausia:
— Kur mano mamos vyras?
— Miręs. O tavo tėvas žvejoja Palangoje.

Sistemų administratorius:
— Na ir tegul sako, kad kaip slaptažodį naudoti savo katino vardą yra kvaila! Rrgyt_fn32!b, kis, kis!

— Alio, techninis skyrius? Aš surenku slaptažodį, o manęs neįleidžia!
— Reiškia teisingai surinkti reikia.
— Aš ir renku teisingai!

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB Indiza, Draugystės g. 15, LT-3031 Kaunas arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda“ kioską.
Taip pat laukiame laiškų ir dovanų :).

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

VISA KITA (papeikimai, sveikinimai, pastabos, pasiūlymai ir t.t.):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

BALSAVIMAS:
Labiausiai patiko šis PC Klubas CD skambantis kūrinys:
- Fishermans friend ☐
- Karabass ☐
- Koksorasgrushchik ☐

Sveikiname konkurso PILDYK SIUSK LAIMĖK skaitytojus, už atsiųstas anketas laimėjusius prizus — žaidimus “Blitzkrieg”:
Mindaugą Navicką iš Biržų,
Eugenijų Zarinską iš Vilniaus,
Praną Malinauską iš Jurbarko.

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:

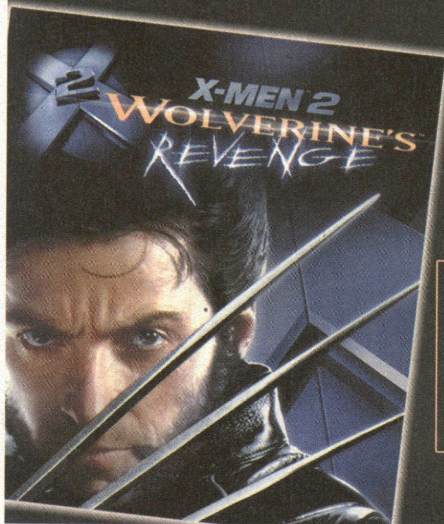
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt
Wolverine konkursas — wolverine@hakeris.lt
Ejay Dance 5 konkursas — dance@hakeris.lt

X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

stop-kadrų konkursas

Pagaukite ir nufotografuokite įspūdingiausią žaidimo akimirką ir atsiųskite mums el. paštu: wolverine@hakeris.lt.

Geriausių autorių laukia dideli ir nuostabūs X-Men 2: Wolverine's Revenge plakatai



Stop-kadrų gamyba:
Žaisdami paspauskite PrintScreen klavišą ir stop-kadras bus automatiškai išsaugotas žaidimo kataloge.

TĘSIAME MUZIKINĮ PC KLUBO KONKURSĄ!

Jau sulaukėme nemažai kompozicijų ir 3 geriausias sudėjome į PC Klubo CD. Už labiausiai patinkančią prašome prabalsuoti kupone.
Primename konkurso sąlygas: naudodamiesi TIK E-Jay Dance 5 demonstracine versija, esančia PC Klubas CD, turite sukurti kūrinį, jį užsaugoti mix formate ir atsiųsti mums el. paštu: dance@hakeris.lt arba paštu (CD ar diskelyje) adresu: PC Klubui, UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT-3031.

Iš tolimesnių konkurso dalyvių vėl bus atrinkti trys geriausi kūriniai ir patalpinti į sekančio PC Klubas numerio CD. Iš tų trijų, skaitytojai balsuos už geriausią. Konkursas tęsis dar 2 mėnesius. Skaitytojai, kurių kūriniai bus patalpinti į PC Klubas CD, nemokamai gaus sekantį PC Klubas numerį. Per tris mėnesius iš 9 dalyvių daugiausia balsų surinkę 3 finalistai gaus šiuos prizus:

1 vieta — Altec XA3051 kolonėlės
2 ir 3 vieta — trijų mėnesių PC Klubas prenumerata.



Konkurso dalyviai sutinka su tuo, kad jų kūriniai bus patalpinti PC Klubas CD.
Paštu atsiųstų kūrinių laikmenos negrąžinamos.

Pakeisk įvaizdį



Skambėk kitaip

MELO 10611 Shakira - The one
MELO 10511 Atomic kitten - the last goodbye
MELO 10411 Coldplay - Clocks
MELO 10311 Mambo Italiano - Mambo Italiano
MELO 10211 Cheeky Girls - cheeky song
MELO 10111 Prodigy - Voodoo people
MELO 10011 Mission Impossible 2
MELO 9811 Kelly Osbourne - Papa don't preach
MELO 1511 B'Avarija - Angelai
MELO 1311 Bremeno muzikantų dainelė
MELO 71811 Zas - Zas myli kina
MELO 58411 Iz seriala - Brigada

MELO 1211 Geltona - Galima
MELO 1011 Džordana - Dėl tavęs
MELO 911 Meškiukai - Caca - lialia
MELO 811 Andrius Mamontovas - Ar tai butum...
MELO 711 Atomic Kitten - The Last Goodbye
MELO 611 A-HA - Take On Me
MELO 311 Shania Twain - Ka-ching
MELO 211 Delfinai - Debesys
MELO 111 Kastaneda - Myliu
MELO 71411 Pikaso - Mano Lova
MELO 72211 T.A.T.U - Not Gonna Get Us
MELO 41611 Red Hot Chili Peppers - Can't Stop

MELO 63111 Du gaideliai
MELO 11111 The Muppet Show
MELO 62711 Postoi parovoz
MELO 57011 Goluboj vagon
MELO 62911 Bitute pilkoji
MELO 50511 12 stuljev – Net ja ne plachu
MELO 35711 Justin Timberlake – I Like I Love You
MELO 35511 Justin Timberlake – Cry Me A River
MELO 36111 Kelly Rowland – Stole
MELO 43611 Marilyn Manson – Tainted Love
MELO 40711 Metallica – Enter Sandman
MELO 48211 Oakenfold – Starry Eyed Surprise



Norėdami pasinaudoti **Vero.lt** paslauga, siųskite **MELO** arba **LOGO** trumpuoju numeriu **1654** ir po raktažodžio įrašykite logotipo arba melodijos kodą, pvz. **MELO 471**.
Norėdami gauti turinį į Ericsson modelio telefonus nepamirškite po kodo parašyti raidę e, pvz. **LOGO 471e**. Paslauga tinka šiems telefonams: NOKIA 5110 (tik LOGO paslauga), 6110, 6130, 6210, 6250, 6610, 6100, 3210, 3310, 3410, 3510 (tik LOGO paslauga), 7110, 8210, 8810i, 8310, 8810, 8850, 8890, ERICSSON T65 (tik LOGO), T68i (tik LOGO), SAMSUNG R200s (MELO paslaugos), R210s (MELO paslaugos).
Paslaugos kaina - 2 Lt. visų mobiliųjų operatorių abonentams.

1654

www.vero.lt

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

NUSIŲSTI Į: 1322

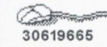
One extremely mobile

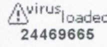
Top

LOGOTIPAI


14049665
36529665

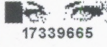

5149665
Hip Hop 34439665

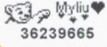

30619665
27159665


virus loaded 24469665
10469665


2029665
37239665


27309665
NO LOGO 28649665


17339665
19665

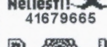
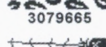

Myliu 36239665
29665

ATVIRUKAI


31479665

Myliu Tave! 37569665

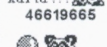
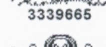
ATSARGIAI NELIESTI! 41679665
3079665


37659665

40459665

17509665
3379665


Zuika mano, kur tu?!? 46619665

3339665

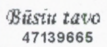

40419665

33839665

MELODIJOS

Zas: Zas myli kina	45719665
Iz seriala: Brigada	34149665
Pikaso: Mano Lova	46339665
Red Hot Chili Peppers: Can't Stop	40149665
Ant kalno murai	15319665
Always Coca-Cola	6679665
Aqua: Barbie Girl	6619665
Darude: Sandstorm	2219665
G&G Sindikatas: 1as kraujas	16429665
Scooter: Nessaja	22189665
Antis: Zombiai	33219665
Barcode Brothers: SMS	21359665
Bomfunk MC: Freestyler	3689665
Panjabi MC: Mundian To Bach Ke	37779665
Sirtaki	46669665
Kastaneda: Myliu	40049665
Kaoma: Lambada	46869665
Alien Ant Farm: Smooth Criminal	10009665
The Addams Family	7019665

Nauji

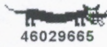
LOGOTIPAI

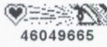

Būsiu tavo 47139665
ONLY One 47179665

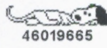

46009665
47059665

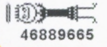

47009665
47079665


na tu ir vabalas!!! 46489665
47089665


46029665
47249665


46049665
46079665


46019665
47109665

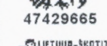

46889665
Pavasaris 47159665

ATVIRUKAI


Pasiilgau 46589665

47359665

47429665
PELYTĖ 47569665

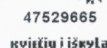
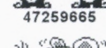

LIETUVA-ŠKOTIJA 1-0 47589665

47549665

47609665
47449665


Atleisk 47529665

47259665


Kvietiu į iškylą 47639665

47559665

MELODIJOS

Boccherini: Minuet	46659665
Robbie Williams: Come Undone	46879665
I.S.Bach: Fugue in D minor	46469665
Pink Floyd: Money	46729665
Shakira: Objection (Tango)	46859665
Astor Piazzolla: Fuga Y Misterio	46479665
HIM: The Funeral Of Hearts	47729665
Celine Dion: I Drove All Night	46709665
Westlife: Miss You Nights	46689665
In Grid: In Tango	47769665
Busta Rhymes & Mariah Carey: I Know What You Want	47669665
Melanie C: On The Horizon	46649665
Macy Gray: When I See You	47829665
Madonna: American Life	47689665
Gareth Gates feat. The Kumars: Spirit In The Sky	46639665
David Usher: Black Black Heart	47809665
Room 5 feat. Oliver Cheatham: Make Luv	46719665







KIEKVIENĄ KARTĄ VIS NAUJAS SIURPRIZAS!

Kad gautumėte logotipą, melodiją ar atviruką:

1. Iš savo telefono parašykite žinutę su kodu, pvz., 2359665. Jei norite tai gauti į **SIEMENS** ir **ERICSSON** telefoną, nepamirškite prie kodo pridėti raidelę **S** ar **E** (pvz., 39665s arba 39665e).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų trumpąjį numerį **1322**.
3. Mes Jums atsiųsime logotipą, melodiją ar atviruką.

Tai kainuoja 1,95 Lt. Šis paslauga veikia visų mobiliojo ryšio operatorių tinkluose.

Logotipai, melodijos ir atvirukai tinka šiems telefonams:

NOKIA
5110 (tik logotipai), 3210, 3310, 3330, 3410, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 6110, 6130, 6210, 6250, 7110 (tik logotipai ir melodijos), 8210, 8810i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890

SIEMENS
A50, C45, C55 (tik logotipai ir atvirukai), S45, S55, ME45, M50, MT50

ERICSSON
T65, T68i

NUSIŲSK DRAUGUI!

Norėdami nusiųsti logotipą, melodiją ar atviruką savo bičiuliui, po kodo padarykite tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 47559665 6XXXXXXX).

DAUGIAU LOGOTIPŲ IR MELODIJŲ IEŠKOK WWW.ONE.LT